ISSN 0104-1630 3451- ED 79 -R$ 3,00
9 770104 163000
79>
AÇÃO GAMES
PRÊMIOS: TV + 2 WALKMANS
SNES
UNIRACERS
TOP GEAR 3000
MEGA
EARTHWORM JIM
ROCK'N'ROLL RACING
MEGA
STARGATE
ARRANQUE
OS CABELOS NESTE
ADVENTURE
MASTER
O REI LEÃO
NINTENDO
KID KLOWN
ARCADE
PREVIEW ARRASADOR
Street Fighter Movie
OS LUTADORES, OS GOLPES, AS NOVIDADES
DICAS RADICAIS
GRÁTIS: MULTI

"Melhor Jogo de 1994"
Game Fan

"Jogo mais inovador"
Game Player

VAMOS ENCHER SUA CABEÇA DE MINHOCA.

Earthworm Jim não é uma minhoca qualquer. E este também não é um game qualquer. Aqui tem surpreendentes gráficos em 3D, uma história pra lá de louca, um herói super bem-humorado e uma vilã tão terrível que não dá nem pra falar. Tudo feito com a tecnologia "Animotion™", que deixa os movimentos dos personagens tão perfeitos que mais parecem de desenho animado. É, pelo jeito, vai ser difícil tirar essa minhoca da cabeça.

Emoções à vista! A Capcom continua arrasando e prepara o lançamento do novo Street Fighter Movie. A galera que já havia enjoado do cart tem motivos de sobra para voltar a curti-lo. O game traz imagens digitalizadas dos atores do filme. E mais: todos os recursos do que aconteceu de melhor na história de Street estão nesta versão. Agora você terá uma boa mistura dos velhos combos e golpes com novos gráficos. Imperdível!
Não deixe de ler a seção Shots: o mercado japonês continua fervendo, com lançamentos de todos os tipos e por todos os lados. Não bastasse o Satella View Nintendo (que você conferiu na edição passada), agora está pintando o primeiro videogame da Apple, além de novos acessórios. São novidades às vezes incríveis, muitas das quais nunca virão ao Brasil e outras que só virão em 1996. Notícias como essas você não pode deixar de ler. Concorda?

Fotos de capa: Bruno C. Alves (Dunas de Lençóis Maranhenses) e Divulgação/Columbia Pictures (Jean-Claude Van Damme).

AVALIAÇÃO

FRACO	●
REGULAR	●●
BOM	●●●
ÓTIMO	●●●●
CHOCANTE	●●●●●

SALADA X

SUPER GORILAS

Gostaríamos de agradecer pela dica salvadora que vocês descolaram para este jogo — aquela de que aparece um ponto de exclamação no nome das fases realmente zeradas. Graças a isso e a um mês de constantes esforços, chegamos a 100% do jogo. Aliás, 101%. Achamos uma fase de bônus dentro do bônus da Oil Drum Alley. Será que este game mais segredos?

DIEGO SARAIVA
FELIPE S. CÉZAR
Novo Hamburgo, RS

Parabéns à dupla dinâmica! Esperamos que, de tanto jogar, vocês não tenham adquirido hábitos estranhos como subir em árvores, comer bananas e bater as mãos no peito de vez em quando. Realmente, este jogo deve estar cheio das surpresas e só os jogadores mais persistentes as descobrirão. Se descolarem mais novidades, estaremos sempre abertos para divulgá-las para a galera, falou? Agradecemos a fita, mas vocês não precisavam ter mandado suas fotos — nosso designer eletrônico ficou todo assanhado para fazer um truque das mil faces muito sacana com elas. Se vocês autorizarem...

TRUQUE DAS 1000 FACES

Ladies and gentlemen, com vocês, Três Solteironas E Um Bebê!! Confiram os personagens:

A primeira solteirona é Mariana Pereira C., amiguinha do Elcio Cabral Melo, de Osasco (SP)

A segunda solteirona é Karin O. Soares, irmã do Júlio O. Soares, de São Paulo (SP)...

E a terceira é estrelada por Luciene Í. Drizlionoks, irmã do Leonardo Drizlionoks, de São Paulo (SP) e...

...finalmente, o bebê é o futuro sobrinho do Ricardo Cristofolini, de Jaraguá do Sul (SC). O bebê foi formado por metade do irmão do Ricardo e metade da futura cunhada dele! Aguardem mais filmes!!

NOVIDADES DO JAPÃO

E aí, pessoal? Faz tempinho que eu não escrevo, mas o mercado de games daqui anda superquente. O Playstation é a grande sensação no Japão. Desde a metade de dezembro havia filas nas lojas para comprá-lo e no Ano Novo o aparelho simplesmente esgotou. Já está confirmado o lançamento de Darkstalkers e Street Fighter Movie para o console. Outra coisa legal que está para acontecer em abril é o sistema Satella View, do Super Famicom (SNES). É um canal exclusivo via satélite da Nintendo que vai divulgar informações, dicas, previews e demos de lançamentos. O sistema será ligado à misteriosa entrada embaixo do Super NES e custará o equivalente a 140 dólares.

HELDER MAKIUCHI
Shizuoka-Shi, Japão

Grande Helder San! Já estávamos com saudades. É bom receber notícias dos nossos amigos japoneses e sentir que a vida voltou ao normal depois do terremoto. Bola pra frente, né? Aqui no mundo ocidental estamos acompanhando bem de perto o sucesso estrondoso do Playstation — até recebemos um para teste e adoramos. E o Satella View do Super NES, hein? Já publicamos matéria no Shots da edição nº 78. Você viu? Lembre-se de que a nossa revista é vendida em bancas de jornal aí no Japão. Mas vocês aí do Japão são mesmo uns sortudos, experimentam todas as novidades antes do resto da humanidade. Um abração e escreva sempre!

CLUBE DOS BONZÕES

Sua edição número 73 está uma... O jogo do Rei Leão, que vocês chamam de jogo para feras, foi detonado pelo meu priminho de 5 anos. E o Truque das Mil Faces, isso é coisa para revista de videogames? Estes pilotos daí são muito fracos. Nossa equipe dá "moche" em quem não consegue terminar os jogos e ensina dicas (...). Temos certeza de que vocês não vão publicar esta carta (...). Queremos desafiar seus pilotos para qualquer jogo que vocês escolherem (...).

CARLOS A. DE BUENO
Presidente - Equipe Demolition
Limeira, SP

Pombas, vocês devem ser bons mesmo, hein? Impressionante. Com tanto conhecimento e perícia, ficariam ricos se fizessem uma revista de videogames. Mas não coloquem nela tantos palavrões como em sua carta — pega mal, sabe. Também pega mal seres tão superiores quanto vocês ficarem desafiando pobres mortais como a gente. Ainda bem que a maioria esmagadora dos jogadores de videogame é de pessoas legais, que não fazem de sua diversão um motivo para ira e obsessão. É para pessoas assim que a nossa revista existe. Valeu, hein, galera! Escrevam sempre.

TOP GAME

Por que vocês não publicam dicas para jogos deste console na revista?

FÁBIO BENONE MONTEIRO
Cotia, SP

Pelo jeito não te contaram uma coisa, Fábio: seu videogame é compatível com o Nintendo 8 bits. Todos os jogos que a Playtronic está lançando para o videogame NES Action Set servem no seu Top Game. Então, tudo o que sair na Ação Games para Nintendo ou NES — que é como chamamos este padrão — serve para o seu videogame. Sacou?

Dois Estados, dois leitores... uma idéia! Primeiro foi o Célio Adriano da Fonseca, de Belo Horizonte (MG), quem fez Os Garras Mortais! Depois...

GAME CHARADA

FÁCIL

Para faturar esta Game Charada é só alegria: responda em que game e página da Edição 78 de Ação Games extraímos a imagem ao lado.

Mande sua resposta para:

Revista Ação Games – Game Charada Ed.79, Av. Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. O resultado você confere na edição nº 82 de Ação Games. Participe!

PRÊMIOS

Quem participar, pode acabar ganhando: Em 1º lugar - um TV colorido 14", nos 2º e 3º lugares - Walkmans e do 4º ao 10º lugares - Camisetas Ação Games.

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 76

A imagem é da matéria do game Pagemaster, edição 75, página 31. Os vencedores são: 1º ao 10º lugares – Gustavo Luiz Bentaja, de Santos (SP); Giancarlo Rezende Bessa, de Anápolis (GO); Richard Veronezi Angelon, de Itatiba (SP); Diogo Caldas, de Niterói (RJ); Vinícius M. Lopes, de Sorocaba (SP); Daniel Augusto Braga, de Campinas (SP); Gabriel Pastor Bruno, de São Paulo (SP); Arivaldo de Jesus Silva, de Feira de Santana (BA); Leandro Garcia, de São Paulo (SP) e Guilherme Camargos Quintela, de Belo Horizonte (MG).

THE LION KING

É, pessoal, eu sei que vocês já devem estar com o saco cheio de mim, mas eu não desisto fácil. Não sei como passar a fase Be Prepared, do Lion King de SNES, na parte dos vulcões.

LUIZ FERNANDO
Gurupi, TO

Luiz, recebemos sua carta e seu fax mas, devido aos prazos para fechamento das edições, nem sempre podemos responder imediatamente. Aliás, a resposta vai também para Daniel Pereira de Melo, Charles R. Bessel, Fernando L. da Costa e Maria Marinho F. Costa. Fique no vulcão que não solta fogo e espere. Você vai perceber que caem placas para tampar a boca dos vulcões. Depois que isso acontecer, vá pra direita e veja que há uma estalacitite no canto superior. Use suas garras até que ela caia pra servir de caminho. Vá então pra baixo e pegue o 1 Up no canto esquerdo. Bico, não?

...foi o Paulo Henrique de S. Oliveira, de São Paulo (SP), quem criou o Comando Garra. Em ambos, os três personagens mais afiados dos games de luta!

COMPRO

Só Dicas 40-E. Thiago, tels.: (011) 440-5125/454-2197, Santo André, SP.

Carts Lethal Weapon e Young Indiana, para NES. Fábio, tel.: (041) 277-5770, Curitiba, PR.

Edições de 1 a 14. Willane, tel.: (081) 711-0981, Iguatu, CE.

TROCO

Cart Jurassic Park por Super Mario World (de SNES) e controle Super Pro pelo cart Out Of This World. Fausto, tel.: (021) 317-7432, Rio de Janeiro, RJ.

Mega Drive II com 2 controles e cart Sonic 2 por SNES com 2 controles. Danilo, tel.: (011) 493-5881, Cotia, SP.

Mega com 2 controles e 3 carts por SNES com 2 controles e 3 carts. Abso Hijazi, tel.: (055) 431-4306, São Borja, RS.

Vários carts de SNES. Paulina, tel.: (011) 221-2839, São Paulo, SP.

Carts Star Fox e Super Mario World de SNES por SSF2 Turbo ou MK2. Michel S. Moura, Av. dos Texteis, 1507, ap. 22-C, CEP 08490-600, São Paulo, SP.

Carts de NES por Mega Man 1, 2, 4 ou 5. Leo, tel.: (011) 952-8113, São Paulo, SP.

Golden Axe 2 por outro de meu interesse. Rodrigo, tel.: (039) 921-4523, Alfenas, MG.

Mega com os carts Altered Beast e Mortal Kombat 2 mais Sega CD com Sewer Shark e Dracula Unleashead, além de um Bit System com 7 jogos. Tudo por 3DO da Panasonic. Cleber Teixeira de Farias, CNB 14, lote 2, apto. 208, CEP 72115-145, Taguatinga Norte, DF.

O cart Hellfire de Mega por SF2 ou MK 1 do mesmo sistema . Gilberto, tel.: (041) 266-4992, Pinhais, PR.

Mega com 2 controles e 4 carts por SNES com 2 controles e um cart. Moisés, tel.: (0195) 71-3226, após 14h00, Leme, SP.

Asterix de SNES por Legend of Zelda. Gyan Carlos, tel.: (051) 663-2347, Osório, RJ.

Geniecom com 2 joysticks, adaptador para 60 pinos, livros de códigos Game Genie e 3 carts por Game Gear. Daniel T. R. Melo, Rua Domingos Fernandes, bloco 126, apto. 407, Conj. Marcos Freire, CEP 54360-010, Jaboatão dos Guararapes, PE

Zelda de SNES por Game Boy ou outro cart do mesmo sistema de meu interesse. Weber, tel.: (011) 969-8575, das 10 às 13 e das 19 às 21h, São Paulo, SP.

SF2 e Streets of Rage 2 por MK2 ou Sonic Knuckles. José Roque, tel.: (038) 251-1432, Bocaiúva. MG.

VENDO

Carts SSF2, MK2, Donkey Kong e outros. Flávio, tel.: (011) 277-8176, São Paulo, SP.

Carts de Mega na caixa; Game Gear com adaptador e módulo de tevê opcional; Mega com 2 controles e 2 carts. Júlio, tel.: (021) 722-1558, Niterói, RJ.

Atari 2600 com 4 carts, um controle turbo e 2 normais. André Luiz A. Silva, tel.: (061) 622-1816, Luziânia, GO.

Edições 16 a 24, 27 e 28, 30 a 50, 52, 53,54 e 57, 59, 60 e 62 a 73. Cláudio A. Toledo, Rua Santo Ângelo, 249, CEP 18500-000, Laranjal Paulista, SP.

Edições 1 a 6, 12 a 16, 18, 20 a 22, 24 a 33, 35 a 48 e 50. Também Só Dicas 40-E. José Marcos de Oliveira Machado, tel.: (0152) 55-1169, Angatuba, SP.

Bike Caloi Cross e cart MK1. Eric A. Alves. Rua Aroeira do Campo, 82, ap.41B, CEP 08253-560, São Paulo, SP.

Master Super Compact com adaptador já incluído, uma revista e vários pôsters. Leonardo, tel.: (051) 474-1289, Sapucaia do Sul, RS.

Mega com 2 controles e 3 carts. João Paulo, tel.: (011) 514-6096, São Paulo, SP.

SNES na caixa com 2 controles e Super Mario World. Vítor, tel.: (0123) 22-8313, São José dos Campos, SP.

Carts variados para Master e SNES. E também Mega II com 3 controles e Sega CD com 3 jogos. Raphael, tel.: (011) 571-4065, São Paulo, SP.

MSX, teclado, console e monitor. E um Master com 8 carts, pistola e 3 controles. Charles, tel.: (065) 421-2882, Rondonópolis, MT.

SHOTS

NEO GEO CD SAI EM ABRIL NO BRASIL

Neo Geo CD: o console lançado no Japão e Europa em setembro de 94, finalmente vai aportar aqui

A marca Neo Geo vai entrar com tudo no Brasil em 95. Pelo menos foi o que garantiu o presidente da SNK dos Estados Unidos, Eikichi Kawasaki, que se reuniu com a imprensa em São Paulo. Kawasaki anunciou a criação da empresa Neo Geo do Brasil e o lançamento do Neo Geo CD no dia 6 de abril, na Feira de Utilidades Domésticas (UD), em São Paulo. O console deverá custar entre 600 e 650 dólares, mas o preço final não estava definido até o fechamento desta edição. Em compensação, os CDs com jogos sairão por 50 doletas, resolvendo o mais antigo problema do console, que era o alto custo dos games.

Kawasaki informou que, infelizmente, não será lançado qualquer acessório para rodar os jogos em CD no velho Neo Geo. Mas garantiu que o console continuará recebendo os novos jogos em cartuchos. Vamos aguardar e cobrar a promessa.

APPLE LANÇARÁ VIDEOGAME JUNTO COM A BANDAI

A Apple, poderosa fabricante dos computadores Macintosh, anunciou que vai lançar este ano uma plataforma de videogame e multimídia CD-ROM, o Pippin. O bicho promete ser poderoso: chip principal Power PC 603 RISC de 64 Bits, velocidade de processamento de 66 MHz e uma característica inédita: ele deverá ser compatível, simultaneamente, com TVs comuns e monitores para computadores padrão VGA.

Segundo o anúncio oficial da Apple, o Pippin não será apenas um videogame: rodará também softwares educativos e jogos para Macintosh. A Bandai se encarregará do desenvolvimento e planejamento de jogos.

Como já virou regra em 95, o Pippin sairá primeiro no japão, provavelmente em julho ou agosto. A data de lançamento nos Estados Unidos estava indefinida. Segundo a Apple, mais de 100 jogos em CD estarão disponíveis no lançamento, mas todos os fabricantes dizem isso e nunca cumprem. O Pippin deverá custar muito caro: perto de 500 dólares.

A nova plataforma da Apple: como sempre, uma caixa preta que parece videocassete

POWER: Para a entrada da Apple no mercado dos games.

RESET: Para a ausência do Blanka na nova versão de Street Fighter

NOVIDADES NINTENDO

Fala-se tudo e mais um pouco do supervideogame que a "Big N" vai lançar no fim do ano. A principal fofoca é de que a máquina talvez custe mais do que os prometidos 250 dólares. Quanto a mais?, ninguém sabe. Para manter aceso o interesse do público, a Nintendo estaria preparando grandes jogos. Diddy Kong, Mario e Zelda são fortes candidatos a terem jogos novos, com qualidade gráfica do Donkey Kong Country. Outros trunfos para o lançamento seriam uma nova versão de Castlevania (Konami), Doom (Williams), Batman Forever, Alien Trilogy e Turok (os três pela Acclaim) e Final Fantasy Quest (Squaresoft), um novo e exclusivo Guerra nas Estrelas (LucasArts) e um Super Tetris 3 (pela própria Nintendo). Só para lembrar: o Ultra 64 tem lançamento mundial prometido para dezembro deste ano, mas talvez saia antes.

Turok, personagem de gibis americanos, deverá estrear em game com o Ultra 64

CURTAS

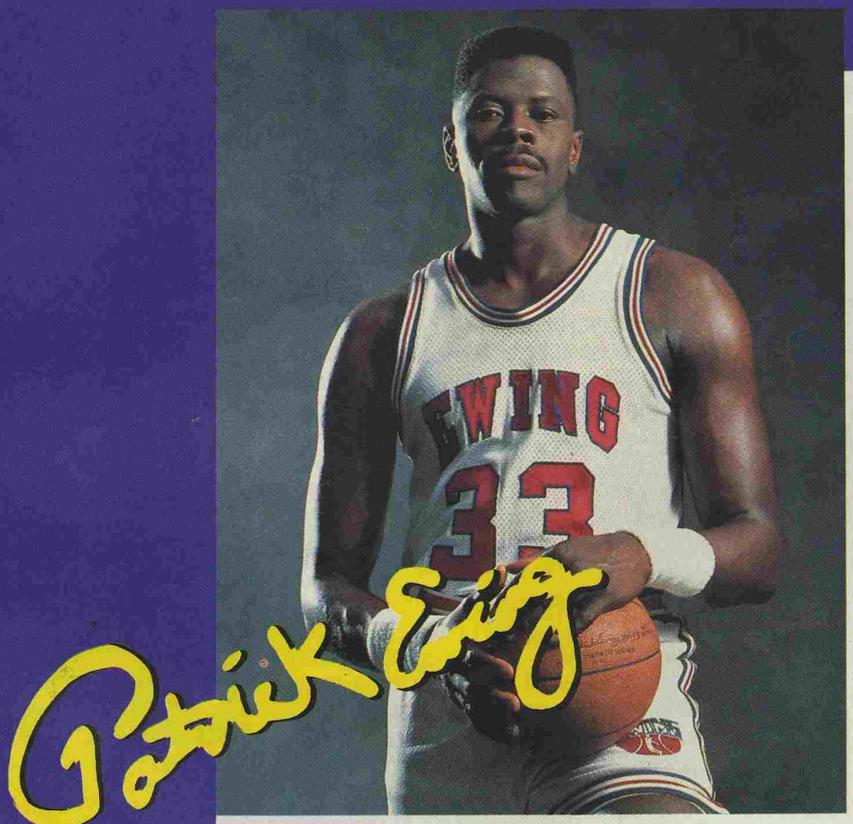
PLAYSTATION - Os consumidores japoneses só querem saber do videogame da Sony e o Saturn anda sobrando nas prateleiras. É o que dizem nossos leitores do Japão.

SATURN - A Sega prometeu lançar em março (no Japão, é claro), um Video CD Adaptador para o Saturno. Deverá custar 198 dólares e permitirá rodar imagens de Vídeo e Foto CDs

3DO - Já foi lançado no Japão o M2 Accelerator, acessório que aumenta a capacidade de processamento do 3DO de 32 para 64 Bits. A revista Famitsu, que noticiou, não deu o preço.

VIRTUAL BOY - O console de Realidade Virtual Nintendo talvez seja compatível com o SNES (seria demais) ou com o Ultra 64. Fofoca da Electronic Gamming Monthly.

PROMOÇÃO TÊNIS PATRICK EWING

N★B★A AO VIVO

Que tal ir a New York assistir o jogo do NY Knicks de limousine na Madson Square Garden?

Você poderá ser uma das dez (10) pessoas convidadas para ir a New York assistir o jogo do New York Knicks no Madison Square Garden. Além disso você ainda ganha estadia, uma limousine para levá-lo ao jogo e uma (1) fotografia autografada pelo próprio Patrick Ewing, aproveite esta grande oportunidade e não deixe passar em branco. A promoção é válida de 10/01 a 10/03, não perca!

Para maiores informações vá a uma das lojas autorizadas, compre um tênis Ewing e participe, boa sorte!

ARCADE

CAPCOM - LUTA - 1 ou 2 JOGADORES
LANCAMENTO ABRIL/95 - BRASIL

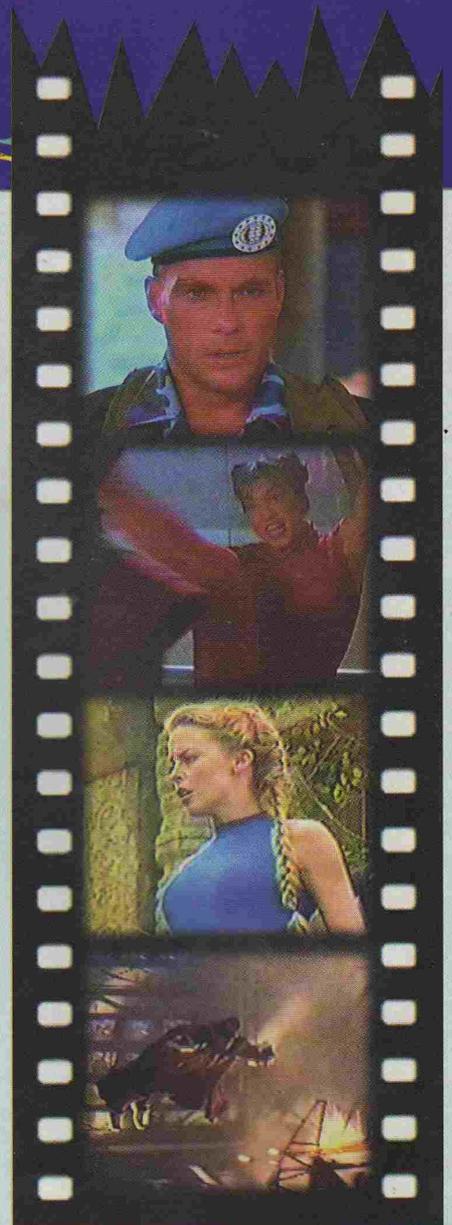
Olha a Ação Games arrasando de novo: você começa a ler aqui um preview exclusivo de Street Fighter: The Movie Game, a sétima versão do clássico. Street Fighter Movie estreou nos cinemas norte-americanos em dezembro e entra em cartaz em abril no Brasil. Junto com ele, a Capcom vai pôr a versão digitalizada em arcade nos fliperamas. Isso mesmo. Infelizmente, a única fita cedida pela Capcom não tem boas imagens. Mas a gente acredita que vocês vão gostar de ver, em primeira mão, assim mesmo.

Street é uma lenda. Praticamente todos os games lançados nesta série são considerados clássicos pela excelente jogabilidade. Tanto sucesso emplacou, em oito anos de existência, mais de uma dúzia de prêmios. Por isso mesmo, depois da sexta versão muita gente não acreditava que viessem outras: o game parecia ter rendido o que era possível.

Mas a Capcom repensou tudo a partir do filme e o que vem por aí é uma coisa nova, a começar pelos gráficos digitalizados. Street Fighter mudou muito: trata-se de um jogo que veio de um filme inspirado na série.

O novo Street é bonito, tem todas as características e golpes das versões até o Super SF2 Turbo e os personagens são muito interessantes. Você tem a impressão de que a imagem dos atores foi colada sobre os desenhos originais. A jogabilidade, a mais técnica dos games de luta, parece ter caído muito. Mas só jogando vai dar para ver.

A Capcom informa que alterou os comandos dos golpes (apostamos que foram um pouco simplificados) e os fãs da série vão ter de reaprender a debulhar. E mais: muitos detalhes foram imitados de Mortal Kombat. Dá pra entender: a Capcom contratou profissionais da Midway, que criaram MK, para fazer esta versão de Street. Confira as primeiras impressões que tivemos e faça sua análise. Luzes, câmera… Fight!

Jean-Claude Van Danne é Guile na nova versão

Cenas do filme que estreará em abril

A História

Shadaloo, Sudeste da Ásia, 1995: Após seis meses de guerra civil, o General M. Bison traz a crise à beira de um conflito global transformando em reféns 63 homens de apoio das Nações Aliadas. A menos que elas lhe paguem 20 milhões de dólares ele irá executá-los em 72 horas.

Cabe ao Coronel William F. Guile a missão de resgatar os reféns, mas a Unidade das Forças Aliadas nada pode fazer até encontrar a fortaleza secreta de M.Bison. Com a ajuda de dois street fighter conhecidos, Ryu e Ken, Guile e Cammy (oficial da Inteligência Britânica), deflagram um audacioso plano para se infiltrar no depósito de armas de M. Bison. Viktor Sagat é o chefão do depósito. A crise acaba envolvendo a repórter Chun-Li, que foi cobrir o incidente para a Global News Television. Ela tem uma misteriosa agenda que pode resolver tudo.

É uma boa história, que a gente não imaginava quando colocava fichas nos arcades ou espetava o cart no console. Agora ninguém esquece mais: M. Bison é mau, Guile, Ken e Ryu são heróis, Cammy é a gatinha heroína e Chun-Li é a repórter misteriosa. Legal, né?

Os Personagens

Uns vem, outros vão. E não há muita lógica nestas idas e vindas. O brasileiríssimo Blanka, por exemplo, está no filme, mas não está no game. Não vimos Akuma em nenhum dos trailers do filme (será que ele existe?), mas ele está no game. Enfim, entraram nesta versão e estão disponíveis para fights: Ryu, Ken, Vega, Guile, Sagat, Honda, Chun Li, Cammy, Balrog, Bison e Zangief. Além deles, vem o Capitão Sawada (personagem do filme), o Akuma e Blade (desconhecido). Saíram Blanka, T. Hawk, Dee Jay, Fei Long e Dhalsim.

Tela de seleção: no meio, à direita, o capitão Sawada

O Visual

Esqueça as famosas telas típicas de cada personagem. Não há mais o cassino de Las Vegas, o cais do porto americano, nem os elefantes do templo indiano ou a base área americana. Os cenários são digitalizados – provavelmente do filme – dando uma cara típica do game Way Of The Warrior (do 3DO), com salas escuras, armazéns e outros não menos estranhos. No fundo todos parecem sets de filmagem de cinema.

Os Golpes

A Romstar do Brasil, representante da Capcom por aqui, garantiu que os comandos dos golpes foram modificados. Mas o mesmo não parece ter acontecido aos golpes. Observando as lutas, dá para perceber que os personagens executam movimentos fiéis às versões anteriores. O Guile, por exemplo, quando solta a magia, vai para trás, espera dois segundos, volta e dispara a magia. No facão o movimento também é característico. Ele abaixa-se, espera um pouco e sobe no ar.

Há golpes novos como Vega disparando a garra, um pisão-terremoto do Honda, a laçada da Cammy, os raios elétricos do Bison entre outros. A maioria dos golpes velhos está no game. A Spinning Bird Kick da Chun Li e o pilão giratório do Zangief são dois bons exemplos. Há também uma mistura pitoresca da versão japonesa com a americana. Ryu grita "Sho-Ryu-Ken" quando dá este golpe. Já o Ken grita "Dragon". Interessante, não? Outros detalhes: Se aplicados no momento certo, alguns golpes anulam o efeito das magias (O Dragon Punch, por exemplo). As magias também podem ser rebatidas de volta para quem as soltou.

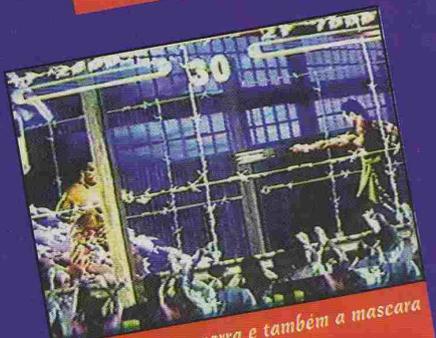
Dentre os novos personagens a novidade maior é do Capitain Sawada: ele utiliza uma espada em seus golpes.

Cammy agora pode laçar o adversário com seu cabelo

Honda dispara um pisão terremoto

Blade manda raios elétricos. UHHHHR!

C. Sawada e sua espada mortal

Zangief dá um pilão giratório. Outro golpe conhecido que foi mantido e digitalizado

Vega dispara a garra e também a mascara contra o inimigo

Guile detona um facão. A seqüência de movimentos é a mesma do personagem desenhado

Jogabilidade

É muito difícil avaliar jogabilidade sem jogar, é LÓ-GI-CO! Mas a experiência de anos de Street Fighter ajuda muito na avaliação apenas observativa. Pelas imagens que vimos o game está aparentemente mais lento que as versões anteriores. A movimentação é ligeiramente travada e a nova e anunciada modificação dos comandos pode gerar problemas. Visualmente a plástica dos golpes foi mantida com fidelidade. Na prática, ninguém sabe...

Honda e Cammy acorrentados no cenário Dungeon. A semelhança com MK não é coincidência

STREET FIGHTER: THE MOVIE GAME TEM LANÇAMENTO PARA O 32X PROMETIDO PARA ABRIL.

Semelhanças mortais

Em muitos momentos do novo game dá pra perceber a mão dos criadores de Mortal Kombat. A semelhança começa na aplicação de golpes. Parece que não há mais aquela técnica específica de ataque para cada adversário. Como em Mortal, agora é ir para cima com tudo, detonando porradas. No cenário Dungeon, Honda e Cammy aparecem acorrentados ao fundo (Familiar, não? Mas será que aparecem se a gente estiver jogando com eles?) Mais: quando sua barra de energia está para se esgotar, um aviso aparece piscando: "DANGER". Já viu este filme? Só estão faltando os Fatalities e Babalities!
Outro aspecto que lembra o "rival" MK é a presença mais acentuada de sangue. E o jato em gotinhas é típico de Mortal Kombat.

Com a barra de energia quase vazia, aparece o aviso de Danger. Você já viu esse filme antes

O som

Sangue espirrando em gotinha

Um dos pontos mais "diferentões" em relação às versões anteriores... felizmente. Já tinham dado no couro as musiquinhas e efeitos de Street. Ninguém agüentava os urros de elefantes no cenário do Dhalsim, principalmente na versão para Mega. Agora, o que rola é a sonorização da trilha do filme e das vozes dos atores. Mais real e autêntico. Ainda há vozes no anúncio das fases e no fim dos rounds, tudo novo. No preview que recebemos, a música de fundo dos rounds está em volume mais baixo do que nos outros Streets.

Um personagem vai para cima do outro. O jogo parece ter ficado mais agressivo e menos técnico

MEGA MAN X2

Você que acompanhou a matéria da edição 78 já deve estar à beira de enfrentar o Dr. Sigma. Pois bem, aí vão as últimas dicas para fechar o game. Depois de vencer todos os robôs, volte à tela de seleção de fases. E acompanhe esse roteiro para livrar a cara.

Vá até a tela do Morph Moth. Seu objetivo vai ser encontrar uma armadura com poder de absorver a energia do inimigo e contra-atacar com ela

Use a Spin Wheel para abrir a passagem. Vá pra direita e desça. Ao avistar a cápsula, entre e você receberá a armadura

Saia da fase e vá até o cenário do Bubble Crab. Depois que o peixão abrir uma passagem, siga pra esquerda como mostra a foto. Lá, carregando a Silk Shot, Mega Man vai atrair muita energia. Use este truque quantas vezes quiser e de preferência após derrotar algum inimigo.

Pegue muita energia neste cantinho secreto na fase do Bubble Crab

A partir de agora, o esquema é o seguinte: entre no X, faça a fase normalmente, encare o chefe, vá até Bubble Crab pegar energia, volte no X. Repita isso até vencer todos os chefes, inclusive os que escondiam as partes do Zero. Não se esqueça de pegar vidas e energia pela fase. Os cenários são os mesmos. As armas usadas para vencer os robôs são as mesmas da primeira parte do jogo. Só depois de enfrentar a galera toda é que acontece a batalha final contra Sigma.

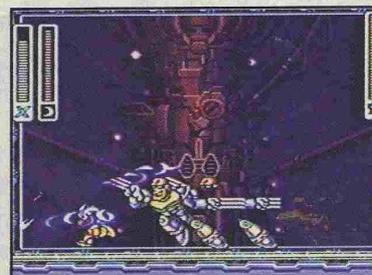
O primeiro chefe é Violent. Use o X-Buster contra a bola espinhuda. Depois será a vez de Serges (use a Silk Shot e depois a Speed Burner) e de Agile (use a Magnet Mine)

Agora, você vai para um cenário cheio de teletransportadores e cápsulas para repor energia Em cada teletransportador que você entrar, enfrentará um dos robôs. Depois da luta, volte para o cenário inicial, pegue energia e entre em outro transportador, até vencer todos.

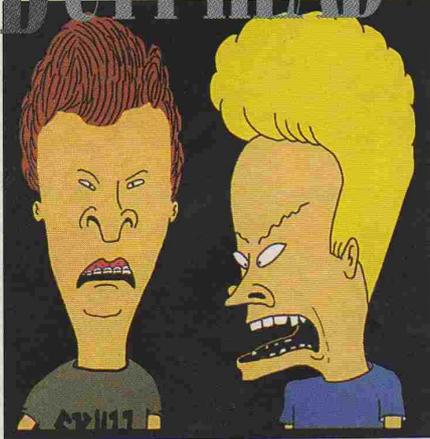
Dê uma boa tostatinha no Morph Moth. Primeiro no casulo, depois na borboleta

Só pra garantir, após encarar os oito robôs, dê uma passadinha na fase do Bubble e depois que o peixe abrir a passagem, é só alegria

Sigma vai fazer sua primeira aparição ao lado de um falso Zero. Mas acontece que você encontrou as partes verdadeiras de seu amigo e este falso Zero explode. Sacou o porquê de pegar as partes do Zero na primeira etapa do game?

O verdadeiro Zero vai dar um murro no chão e mostrar o caminho que conduz ao esconderijo de Sigma. Lá, você o enfrentará em duas etapas

Primeiro, ele dá uma de Wolverine com garras poderosas. Use a Sliccer

A segunda aparição é de um rosto poligonal. Use a Strike Chain, mas com moderação. Vá trocando as armas para atacar os objetos que ele atira

BEAVIS AND BUTT-HEAD

SNES

Passwords - Aí, galera! Quem manda as passwords para todas as fases deste game muito cool é o Alain C. Barbosa, de São Paulo (SP). Vamos nessa:

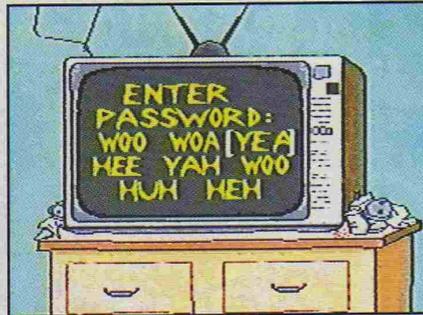
Hospital - hee hah yea yah hee yah heh hah

Escola - hee hah yah yah hah huh hee woa

Turbo Mall 2000 - hee yea yea hee woo heh huh heh

Ruas - woo woa yea yea heh hee woo woo

SONIC AND KNUCKLES

MEGA

Bônus em Sonic 1 - A mais nova aventura do porco-espinho continua rendendo muitas dicas. Esta aqui é do leitor Matias Razzo, de Limeira (SP). **Primeiro você encaixa o cart Sonic 1 no Sonic and Knuckles e depois liga o console.** Aí aparecem Sonic, Knuckles, Tails e Robotnik numa tela com a frase "No Way". **Apertando os botões A, B e C juntos nesta tela, pintam as palavras Start e Code. Selecione Code** e, em seguida, use uma das passwords abaixo para acessar fases de bônus inéditas. São ao todo 102 fases. Conforme você termina uma, passa para a fase seguinte. Pra dar um gostinho, vamos publicar as passwords para alguns bônus avançados:

Fase 17 - **4014 2308 3455**
Fase 21 - **4092 0771 1679**
Fase 26 - **3163 9615 2764**
Fase 31 - **3897 4614 1116**
Fase 37 - **3072 0223 8396**
Fase 55 - **3387 4340 4476**
Fase 62 - **3918 2651 5900**
Fase 69 - **5112 1318 4956**
Fase 87 - **5427 5435 1036**
Fase 93 - **5310 7740 8701**
Fase 102 - **5136 9621 2925**

EARTHWORM JIM

MEGA

Recarregue sua arma - A munição está acabando? Não tem problema. **Pause o game em qualquer parte e faça a seqüência A, B, B, B, C, A, C, C** para ficar com a arma novinha em folha.

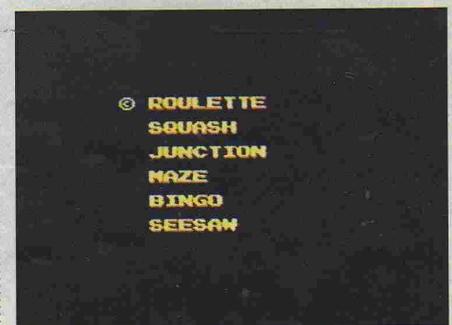
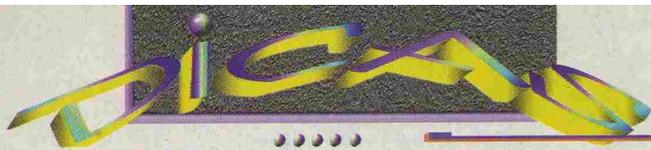
Recarregue energias - Agora é a sua energia que está acabando? Você é um cara de sorte. **Basta pausar o jogo e entrar com a seqüência A, C, C, A, B, B, A, C.**

Plasma shot - Você está achando sua arma fraquinha? Então ataque de plasma shot, pausando o game e entrando com a seqüência **C, A, B, C, A, B, A, C.**

Vida extra - O quê? Depois de toda esta boiada você ainda quer vida extra? Só pausar o game e entrar com **B, B, C, C, A, A, A, A.** E agora chega de moleza, meu.

TINY TOON ADVENTURES

SNES

Fases de bônus - Se você curte as fases de bônus deste game, use a password enviada pelo leitor Eduardo Souto, de Maceió (AL). Com ela, você vai deitar e rolar. A password é Felícia, Leiloca e Coiote.

STREETS OF RAGE 3

MEGA

Golpes sem estrelas - Quem procura, acha. O espertíssimo leitor Renato de Souza Novais, de Nova Venícia (RS) fuçou tanto este game que descobriu **uma forma de dar os golpes que precisam de estrelas sem ter estrelas.** Sacou? Agora é só usar estes comandos para cada personagem, usando o joystick de seis botões, e ficar desencanado se você tem estrelas ou não. Valeu, cara!

AXEL
Golpe ★ - X + → →
Golpe ★★ - X + ↓ →

Golpe ★★★ - X + ← ↓ →

SAMMY
Golpe ★ - X + → →
Golpe ★★ - X + → ↓
Golpe ★★★ - X + ↑ ← →

ZAN
Golpe ★ - X + → →
Golpe ★★ - X + ← → ↑
Golpe ★★★ - X + ↑ ← →

BLAZE
Golpe ★ - X + → →
Golpe ★★ - X + → ↑

Golpe ★★★ - X + ↓ → ↑

SPARKSTER

SNES

Passwords - Os brothers Amon e Alan Almeida Affonso, de Salvador (BA) suaram a camisa e descolaram as passwords para a última fase do game - uma no modo Hard e outra para o Very Hard. Quem vai encarar?

Final - Hard
banana - maçã - vazio - maçã
maçã - maçã - banana - vazio
jóia - vazio - jóia - vazio

Final - Very Hard
jóia - jóia - banana - jóia
jóia - jóia - vazio - maçã
vazio - vazio - jóia - jóia

BOOGERMAN

MEGA

Passwords - Nosso assíduo leitor e fornecedor de dicas, Gésner do Amaral Ferreira, de Curitiba (PR), debulhou mais um para a galera. Fique ligado nas abreviações usadas para identificar as figuras das passwords, falou?

F - fantasma
BO - booger
GV- gota vermelha
ML - monstro com lança
MP - monstro com porrete
MPr - monstro com picareta
MBr - monstro branco
MBj - monstro bege
MLr - monstro laranja

Fase 1 - GV, MBr, MBj, MPr
Fase 2 - F, ML, F, MBj
Fase 3 - MBj, GV, F, BO
Fase 4 - MLr, MPr, ML, F
Fase 5 - GV, F, MBr, BO
Fase 6 - BO, MBj, MPr, GV
Fase 7 - ML, GV, F, MLr
Fase 8 - ML, MBj, MP, GV
Fase 9 - F, GV, MLr, MPr
Fase 10 - MBj, BO, F, MBj
Final - MBj, MBr, BO, MPr

Panic

SEGA CD

Seleção de fases - Oba! Diquinha esperta e fácil de fazer para começar o game na fase que você quiser. **Na tela de apresentação, basta fazer a seqüência de comandos →,→,↓,↑,←,→,↑,↑,←,↓.** Uh, la, la! Uma telinha esperta de seleção de fases vai pintar para você escolher de 1 a 120. Que beleza!

Road Rash 2

MEGA

Seleção de fases - Estes leitores descobrem cada uma... Jackson L. Santos e Carlos C. Krueger, de Penha (SC), sacaram o macete das passwords deste jogo e como você pode usá-las para mudar de fase. Inicie o game e vá para Set Password. O código que o jogo deve mostrar nesta hora é ØØD8 11ØN, confere? Aí você deve alterar o primeiro e o último caracter do segundo bloco (no caso, o 1 e o N) conforme o exemplo:

21ØO - segundo nível
31ØP - terceiro nível
41ØQ - quarto nível
51ØR - sexto nível

Você percebeu que, de um nível para outro, os números e letras foram aumentando? É essa a manha do game. Experimente-as para as demais passwords.

Donkey Kong Country

SNES

99 vidas - Alô, macacada! Este truque dá mais vidas do que banana em cacho! Mas preste bem atenção no procedimento para faturá-las. **Comece terminando o primeiro nível (Jungle Hijinxs) normalmente. Em seguida, volte para o mesmo nível e detone todas as suas preciosas vidinhas. Depois de levar o famoso Game Over, deixe aparecer o Cranky e aperte os comandos ↓ e Y várias vezes, repetidamente.** Yeah! o truque levará você a uma caverna de bônus em que dá para praticar todos os bônus stage, bastando pular e tocar as fileiras com os três bichos iguais. Faça a festa da banana, coletando uma penca de vidas. Quando tiver o suficiente, basta apertar Start e Select para voltar ao jogo.

Shock Wave

3DO

Códigos arrasadores - Você não imagina quantos truques há neste game para deixar sua vida mais fácil. **Basta iniciar o jogo normalmente e fazer esta seqüência de comandos para ativar o cheat do game: B, A, C, C, A, A.** Em seguida, dê Quit, apertando o botão quadradinho do joystick. Reinicie o game e, em qualquer momento, você pode deve fazer uma das seqüências abaixo de acordo com o efeito desejado.

Super bomba - Explode com tudo: P, A, C, A, B, A, A, C, A, A, A, Quit

Super laser - Alto poder destruidor. Aperte P para pausar e entre com C, A, A, B, A, C, A, depois dê Quit

Mísseis mais rápidos - Eles rearmam em menos tempo que os normais: P, C, A, A, B, A, Quit

Invencibilidade - Era tudo o que você queria: P, A, B, A, C, A, A, B, A, Quit

Super Bomberman

SNES

Passwords - Usando as passwords abaixo, você inicia o game nos estágios correspondentes com poder máximo.

Estágio 1 - **1111**
Estágio 2 - **5642**
Estágio 3 - **6763**
Estágio 4 - **8784**
Estágio 5 - **6925**

THEME PARK

THEME PARK
Electronic Arts

Estratégia - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Para ter sucesso, o inglês é fundamental: quem não manjar nadinha, dança! As opções e informações poderiam ser mais simples: há excesso de telas. Essas duas coisas atrapalham um bocado

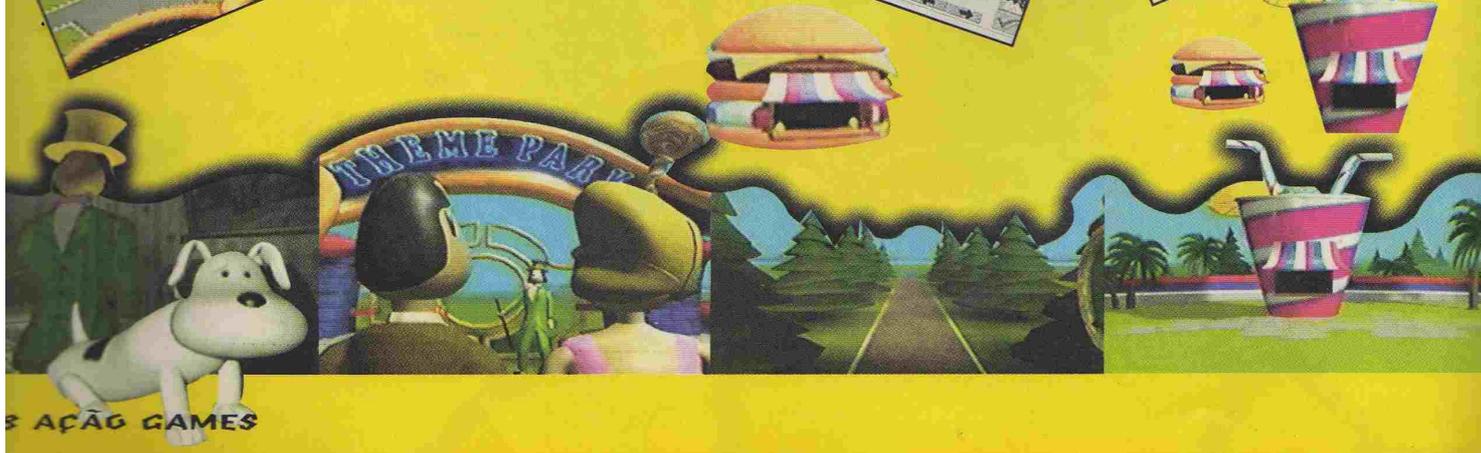
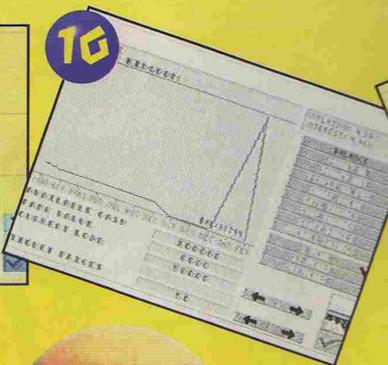
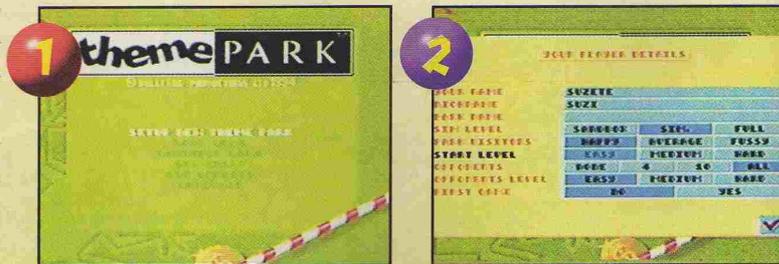
COMANDOS

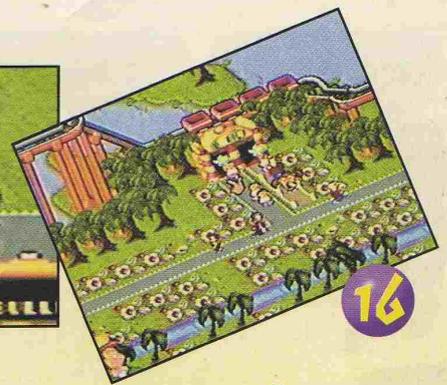
A	Selecionar opção, pegar item
B	Apagar
C + Pause	Abrir o parque
X	Sair do jogo

Feche o parque ocasionalmente para reparos e controle de fluxo

Depois de desafiar os melhores administradores de empresas no PC, Theme Park, lançado pela Bullfrog, chega ao 3DO trazido pela Electronic Arts. E quem pensa que o assunto é só diversão está bem enganado. Theme Park exige raciocínio, tempo e paciência. Seguindo a linha de SimCity, o jogador deve montar um enorme parque de diversões visando lucros, mas sempre observando suas taxas de despesas, impostos e capital de giro. Nem com essa seriedade toda o game deixa de ser divertido. Experimente.

INFINIDADE DE TELAS

Explore bem o seu CD. Há muitas telas de informações. O jogo funciona na base do clicar ícones, abrir janelas e ler informações. As opções de língua são inglês e francês. Tire o pó do seu dicionário ou peça ajuda, pois sem entender a leitura dos quadros de valores e balanços, você não saberá como aplicar sua grana. Clicando os ícones que estão sempre à direta no canto inferior da tela, aparecem outras subtelas com informações adicionais. Fuce todas. O esquema que damos é pra iniciar o jogo e seu êxito depende de saber aplicar a grana. Os números no texto indicam as fotos correspondentes.

ESCOLHENDO O TERRENO

Depois da apresentação entra a tela de opções. Selecione com o Direcional Set Up New Game (Foto1). Vai aparecer uma ficha para ser preenchida (2). Para sair desta tela, aperte A sobre o ícone da marquinha. Vai pintar a tela do mapa (3). Comece sempre por United Kingdom, pois o custo é zero. Escolhido o local, entra uma ficha com o histórico da região. Clique o ícone do dinheiro e você vai direto para o jogo propriamente (4). Observe o menu principal(5) e veja o que cada ícone representa. Aperte o L para acioná-lo.

INSTALAÇÕES

Depois de escolhido o ícone, aperte A. Use o Direcional na escolha do local onde você quer colocar a instalação e aperte novamente o A para fixá-lo(6). É importante fazer calçadas que permitam uma boa circulação. Seu primeiro brinquedo é um castelinho, tipo pula-pula (7) e a sorveteria pra enganar o estômago (8). Não se esqueça também de espalhar funcionários pelo parque: eles consertam e limpam tudo (9). Depois de colocar as instalações que a sua grana permitir, inaugure o parque apertando o C + Pause e espere o público.

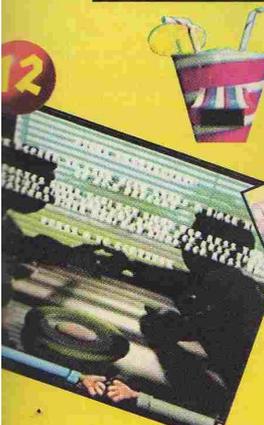
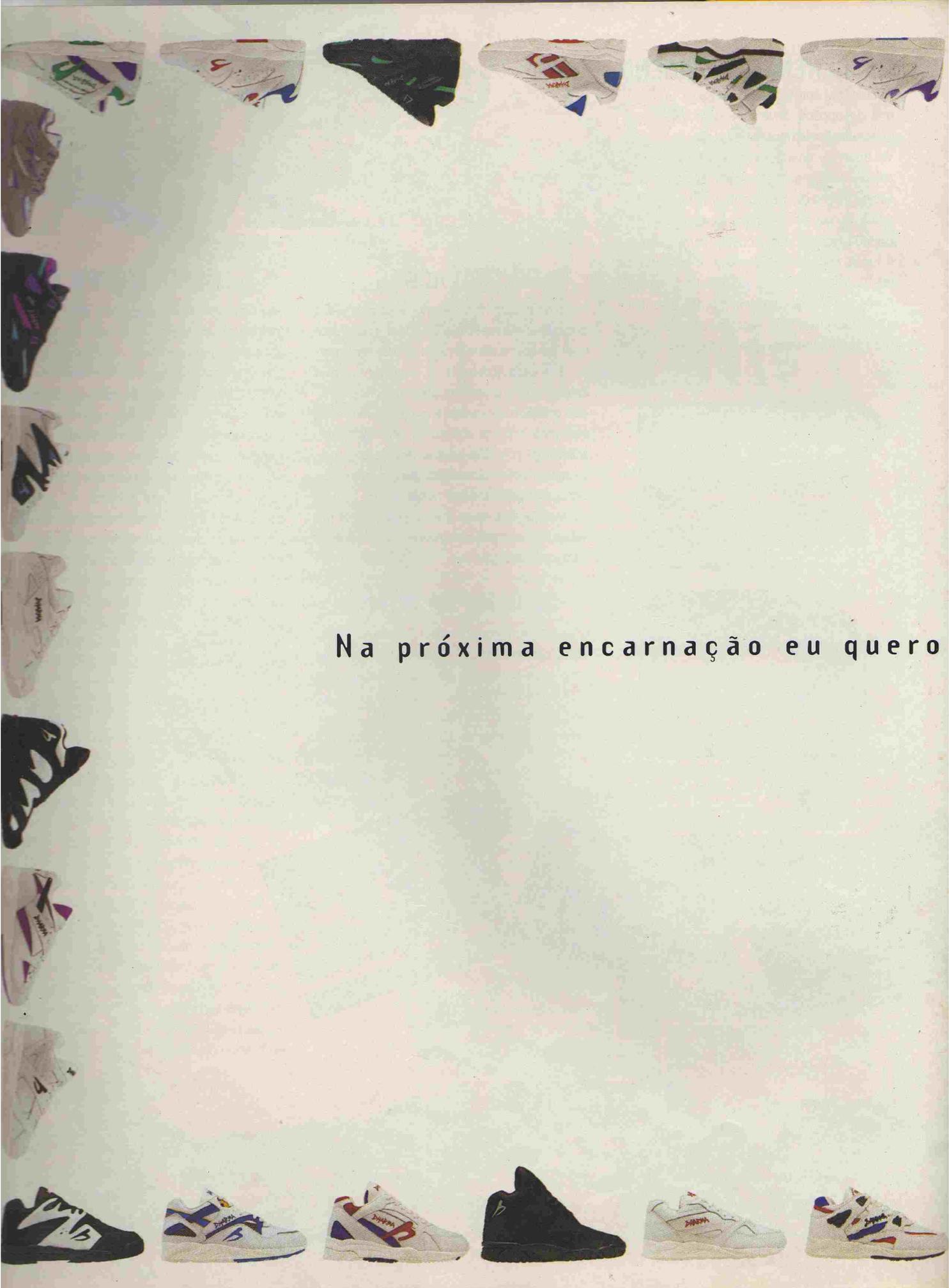
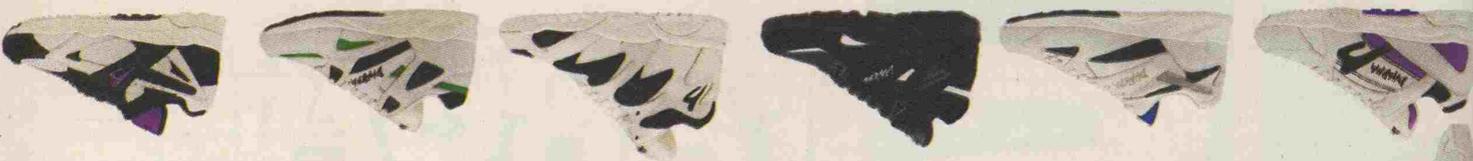
DE OLHO NA GRANA

Consulte sempre o banco (10) para ver como estão suas finanças. Repare também que para cada brinquedo ou instalação aparece uma ficha com custos e histórico. Para vê-las, clique os ícones nas laterais (11). Pense bem pra sacar se dá ou não pra comprar.

NEGOCIAÇÕES

Seu objetivo é conseguir grana para comprar melhores instalações. Para isso, as negociações são fundamentais (12). Elas aparecem espontaneamente na tela. Para completar o negócio, aperte o R até as mãos se encontrarem. Outro meio de conseguir grana é na tela da dosagem (13). Você a encontra entrando no ícone do sol (status) no menu principal e depois clicando a lâmpada. Preste atenção em como usá-la: a cada tubinho na vertical corresponde uma situação do parque; por exemplo, novos brinquedos, facilidade de acesso ao parque, quantidade de açúcar nos doces (para viciar os fregueses) e outros. Use o botão R para encher o tubinho, injetando o líquido do tubo maior na horizontal. Repare nas bolinhas na parte inferior da tela: elas vão ficando brancas na medida que acontece o que você quer.

CONSELHOS ÚTEIS

Seja estratégico na disposição dos brinquedos. Coloque filas para a compra dos ingressos e banheiros à vontade. A limpeza é bem importante e funcionários para a manutenção dos brinquedos, que podem quebrar ou incendiar-se, também (14). Quando as filas estiverem longas, coloque bonecos para divertir as pessoas. Orne seu parque com árvores e lagos. Atenção para não fazer caminhos que não levam a lugar algum. Repare bem nos balões nas cabeças das pessoas (15). Eles representam o desejo do pessoal: hambúrguer, banheiro etc. Conforme sua grana aumenta, mais brinquedos e instalações surgem no seu inventário. E seu parque vai ficando bem legal (16).

Na próxima encarnação eu quero

nascer centopéia.
DHARMA

STARGATE

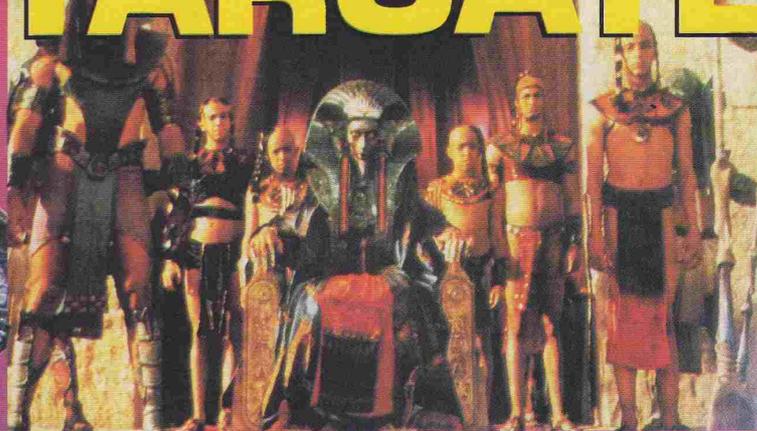
STARGATE
Acclaim

Adventure
1 jogador - 16 Mega
Lançamento: Tec Toy
em abril

GRÁFICO	4
SOM	4
DESAFIO	5
DIVERSÃO	3
JOGABILIDADE	4
ORIGINALIDADE	4

Essa história de ficar procurando personagem cansa. Além disso, os inimigos são fortes demais: não tem graça ficar meia-hora atirando em besouro. Por isso a diversão levou só 3

COMANDOS

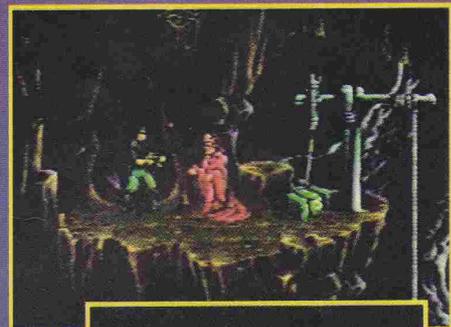
A	Pula
B	Atira
C	Joga granadas
C + Direcional	Corre

Imagine atravessar uma porta, passar por uma quarta dimensão da matéria e imediatamente parar em um planeta desconhecido. Conseguiu? Pois é, este é o fio da meada básico de Stargate. O game é baseado no filme homônimo, lançado no ano passado e que tem James Spader e Kurt Russell como protagonistas. Basicamente se trata de um adventure, onde você terá que cumprir diversas missões no desconhecido planeta Abydos. Os gráficos e o som ficaram bastante decentes e o desafio vai deixar você com os olhos grudados na telinha. Experimente!

PORTAL PARA O DESCONHECIDO

Daniel Jackson é um jovem arqueólogo cujas teorias sempre foram vistas com reservas pela comunidade científica. Acontece que ele consegue decifrar o enigma do funcionamento do Stargate, um portão cósmico descoberto em 1928, próximo às pirâmides de Gizé, no Egito. Daniel entra no portão acompanhado por um grupo de marines (fuzileiros navais americanos) chefiados pelo coronel Jack O'Neil. Lá eles encontram uma cultura primitiva, semelhante à do Egito Antigo, e dominada por Ra, um semideus opressor. O problema é que a expedição levou uma bomba atômica que foi roubada e dividida pelos guerreiros de Ra. Assim, a sua missão é recuperar a bomba e decifrar um enigma para poder voltar para a Terra.

DESAFIO NO DESERTO

Stargate é um game longuíssimo, com muitas missões curtas. Para ver a missão basta pausar o jogo. Seu personagem, o coronel O' Neil, deve conversar com outros integrantes da expedição o tempo todo, para obter informações sobre as missões. Nos cenários você encontra vários itens: munições especiais, caixas de energia e granadas entre outros. Você também tem que pegar pedaços da bomba. Agora veja os principais momentos das primeiras missões.

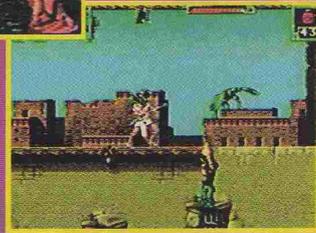
Logo no começo, depois de conversar com Daniel, você deve encontrar 5 caixas de suprimentos que estão nas cavernas.

Ao lado deste velhinho, você encontra a primeira caixa de suprimento

Quando você pega as caixas de energia, aparece um coração no seu marcador de itens, no alto da tela a esquerda

Stargate está cheio de insetos perigosos. Como você não tem inseticida, use chumbo mesmo!

Agora você tem que ir para Nagada, cidade povoada por escravos trazidos do Egito Antigo e dominados por Ra. Em Nagada, você deve encontrar 4 Elders, que são estátuas de velhos sábios.

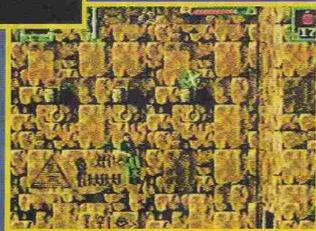
Passando na frente do Elder, ele se mexe. Agora só restam 3. Vá a luta!

Os guardas são bastante resistentes. Portanto use granadas para não perder muito tempo

É hora de sair da cidade. Vá para o portão leste e depois de conversar com Daniel, você descobre que os marines estão espalhados pelas cavernas e necessitados de caixas de suprimentos. Ache-os!

Os marines atiram para o alto, em comemoração, quando você os encontra

O item Rapid Fire deixa o seu tiro bem mais rápido. Desça o dedo!

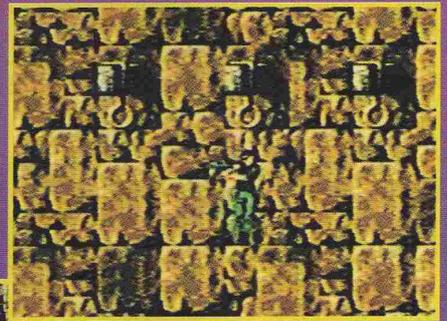
Quando você atira seguidamente a arma esquenta e falha. Com este item, sua arma fica em 16°C negativos. Gelada ela não falha tanto

Pendure-se nessas pedras para descolar uma vida extra, que é essa argola brilhante

Depois de outro encontro com Daniel, você terá que lutar com Anubis, o poderoso guerreiro de Ra. Após a luta, vá procurar Sha' Uri.

Acabar com Anubis não é nada fácil. O cara some e reaparece rapidamente em vários lugares. Além disso, ele atira direto e solta umas bolas que ficam ziguezagueando. Use todas as armas e bastante perícia

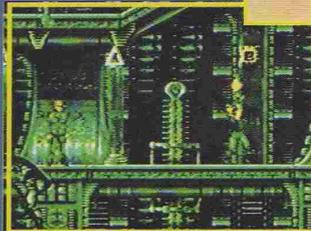
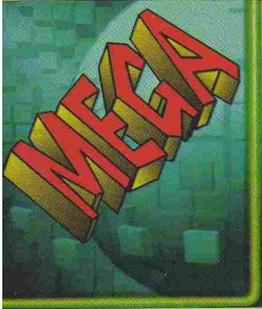
Sha' Uri o aconselha a procurar o jovem Skaara, pois este pode ajudar a encontrar a bomba

Neste momento, o lance é voltar para Nagada. Depois você precisa encontrar Sha' Uri, que está disfarçada de Elder. Feito isso, procure Daniel e Skaara pela enésima vez. Vá através do portão leste.

Nos ganchos a coisa não é mole. Fique esperto na hora de pular, pois se cair de muito alto, é aquele abraço!

Depois de já ter saído da cidade, você encontra estas cavernas. Atire no olho para abrir a porta. Entre e explore!

Skaara lhe conta que Daniel está preso. Claro que você terá que resgatá-lo

Você está dentro de um ambiente High-Tec. Estoure este controle para abrir o vidro e libertar Daniel

DAQUI PRA FRENTE É COM VOCÊ!

EARTHWORM JIM/Playmates

Ação - 1 jogador
24 Mega

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

A jogabilidade é melhor que a da outra versão e o cart tem uma fase exclusiva. Só o som ficou devendo

COMANDOS

O JOYSTICK É CONFIGURÁVEL

A	Atirar/Acelerar o foguete (fase de bônus)/ Empurrar o inimigo contra as pedras (Snot a Problem)
B	Pular/ Planar com a cabeça-hélice (aperte rapidamente quando estiver no ar)
C	Chicotear/ Acelerar o submarino (Down the Tubes)/ Dependurar-se nas partes brilhantes (quando está no ar)

Cansadas de ser isca ou petisco de passarinho, as minhocas resolvem mostrar o seu valor. E o escolhido é Jim, um dos mais estranhos super-heróis que já rolaram nos games. A Sega elegeu o cartucho como o melhor da CES Las Vegas 95. A gente também gostou! Esta versão é muito parecida com a de Super NES, mas traz uma fase exclusiva, a Intestinal Distress e a jogabilidade é melhor. O cart traz um monte de personagens doidos.

NEW JUNK CITY

Esse cachorro é um pentelhão. Detone-o e voa osso para tudo quanto é lado

Jogue as caixas na mola e elas acertam o chefe nojentão. O cara arrota peixes! É mole?

WHAT THE HECK ?

Dê umas chicotadas na engrenagem para abrir a porta. Assim o seu caminho fica livre

Chefe felino. No primeiro momento você está sem a roupa. Fique pulando até a pedra derreter e a roupa cair. Depois acerte-o toda vez que ele aparecer

DOWN THE TUBES

Quando os gatos te pegam é um atraso de vida. Detone-os com o tiro Mega Plasma. É bichinho resistente!

Controle o submarino com perícia: se bater muito o vidro se quebra. Atrás dessas duas luzes há um reabastecedor escondido

SNOT A PROBLEM

Aqui o objetivo é jogar o feioso nas pedras, 3 vezes. Você está dependurado num elástico de bungee jump e o pique é alucinante. Cuidado com o peixe no final da queda!

ROUPA TRANSFORMADORA

Jim era uma minhoca comum, sempre perseguida por pássaros e pescadores. Num certo dia, cai do céu uma poderosa roupa espacial que o transforma em uma superminhoca. Acontece que o traje havia sido roubado do reino e seu fiel escudeiro, o corvo Psycrow, está atrás dele. Queen quer a roupa para ficar bonita como sua irmã, que está aprisionada no reino. Jim descobre a história e decide salvar a linda princesa das criminosas mãos da irmã.

POUCOS ITENS

Earthworm Jim não tem grande variedade de itens, o que é ótimo, pois simplifica a sua vida. Você tem uma arma padrão com boa munição, a Plasma Power, e a Mega Plasma, mais poderosa mas com apenas um tiro de cada vez. O símbolo de átomos repõe sua energia e são três níveis de dificuldade para encarar.

BÔNUS - ANDY ASTEROIDS

Para ganhar a corrida pegue a bolha com o raio e aperte C. Se perder, lutará contra o Psycrow. Atire para deixá-lo tonto e depois dê chicotadas.

LEVEL 5

Na jaula pinta um teste de pontaria. As bolhas vêm de todos os lados e você terá que mostrar bons reflexos. Olho vivo!

Não adianta atirar na chefe galinha. Detone o alvo para que caiam bolhas nela. Depois ambos caem e é hora de chicotear e atirar na moderna penosa

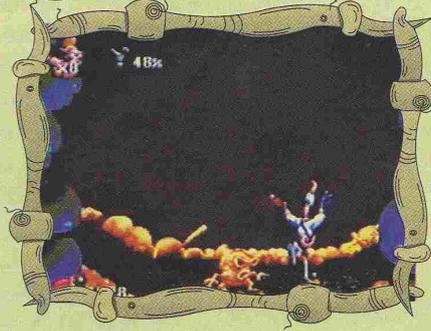
FOR PETE'S SAKE

O cachorrinho, quando cai, fica uma fera. Chicoteie-o para que ele pule os obstáculos e continue de bom humor

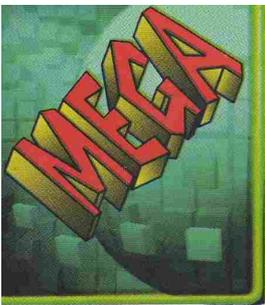
Se o disco voador prender você, aperte rapidamente todos os botões para se soltar. Seja rápido, antes que o cãozinho entre em apuros

INTESTINAL DISTRESS

Dê um pulo e plane com a cabeça-hélice. Caso contrário você cai e tem que recomeçar a subida

Chefe nojeira. Atire e saia fora quando ele vier para cima. Moleza!

BUTT VILLE

Quem foi que disse que vaca não voa. Dê uma espiada

Eis a terrível Queen. Primeiro detone o rabo. Vá pulando e atirando, com cuidado para não cair nos espinhos. Depois dê a volta e fique sobre a plataforma giratória e atire sem parar na cabeça dela

ROCK'N'ROLL RACING
Interplay

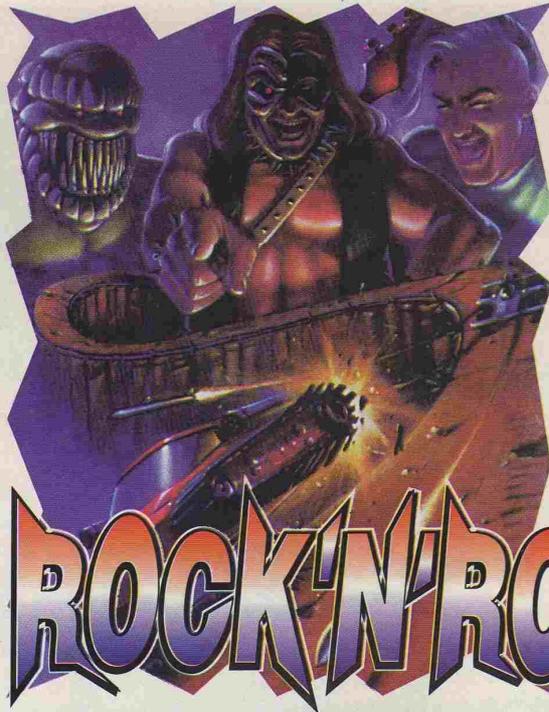
Corrida/Ação
1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	4
SOM	3
DESAFIO	4
DIVERSÃO	3
JOGABILIDADE	4
ORIGINALIDADE	3

A qualidade do som não é das melhores e o rock some quando o locutor fala. A gente queria rock o tempo todo

COMANDOS

A	Tiro
B duas vezes	Nitro / Pulo
C	Solta mina / Pregos

★Em mundos mais avançados pintam outros dois modelos de carros: Battle Trak, por $110,00 e Havac, por $130,00

Sonzão pauleira! É rock do bom embalando as sacanagens na pista neste Rock' n' Roll Racing. Só agora a Interplay aparece com a versão para Mega Drive deste cart que agrada a galera. É igualzinha à de SNES. O título se justifica pela trilha sonora muito legal com sucessos de rock, como Paranoid, do Black Sabbath e Born to be Wild, de Steppenwolf. O game rola num mundo futurístico e todos os participantes são desleais, meio loucos e até gente perigosa. Mas se você acha que tem coragem suficiente, equipe seu carro e vá a luta. Boa sorte, pois você vai precisar...

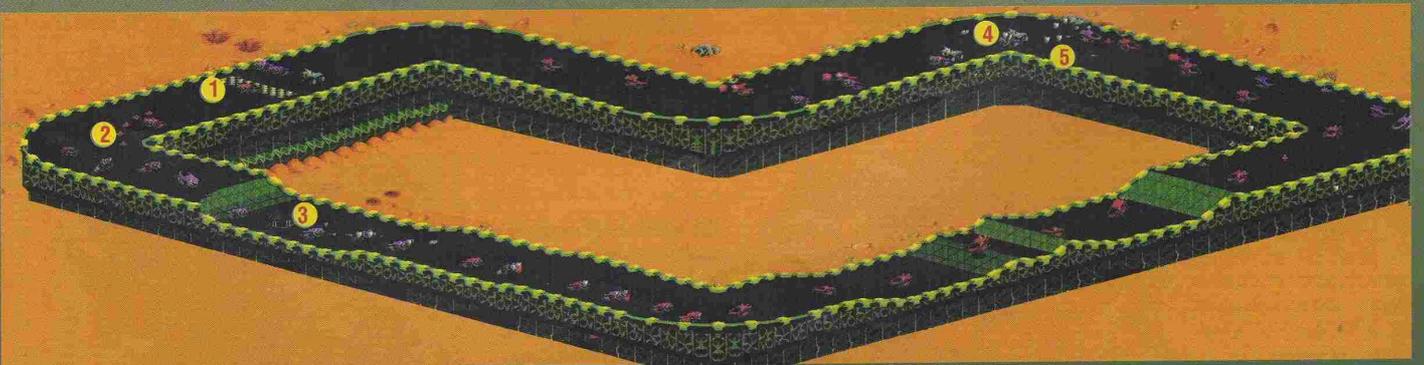
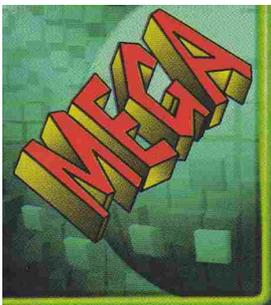
ROCK'N'ROLL RACING

PRA FATURAR

O esquema do jogo é simples. Seu objetivo é ganhar pontos e grana pra melhorar seu carro e vencer. São dois modos de jogo, o New Game (Campeonato) e o Versus Mode. Ambos para um ou dois jogadores. Você começa precisando de 1400 pontos no primeiro mundo, vencendo o número de voltas estipulado. E dispõe de três tipos de carro, mas só pode começar com os mais baratos, pois inicia com apenas vinte paus disponíveis. Os carros são equipados com armas, que mudam conforme o modelo. Durante as provas, procure colocar minas nas curvas para ferrar os adversários. Fique atento com os preguinhos que seus oponentes soltam na pista. Eles danificam seu carro e você terá que pegar uma caixa de socorro para recuperá-lo. Não bobeie: desvie dos pregos e seja rápido para pegar as caixas, antes que eles o façam, ok?

MENU PRINCIPAL

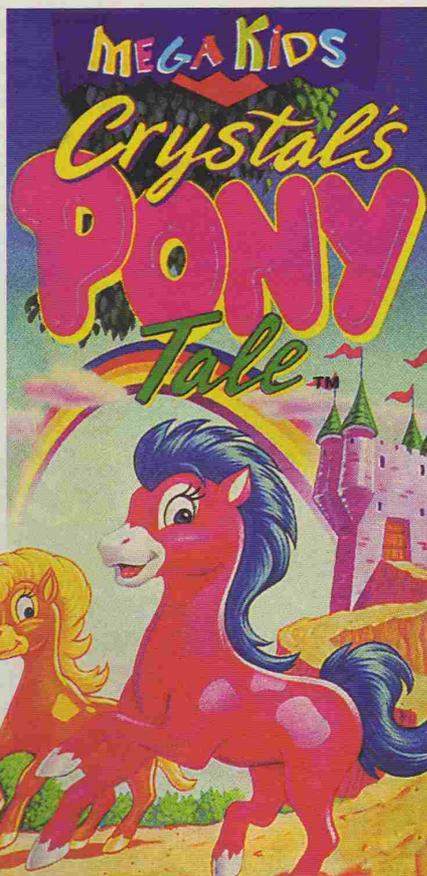
Nesta tela você se liga na pontuação necessária. Observe ainda o que cada quadrado indica. Apertando o C, entra em cada um deles

SOM NA CAIXA, PÉ NO ACELERADOR

1 Na largada não saia queimando senão você se enrola todo 2 Deposite as minas nas curvas pra ferrar os adversários 3 As manchas de óleo dão uma derrapada legal 4 Tendo algum dano, passe por cima das caixas de socorro 5 Os adversários podem soltar preguinhos pela pista. Tome cuidado

CRYSTAL'S PONY TALES
Sega

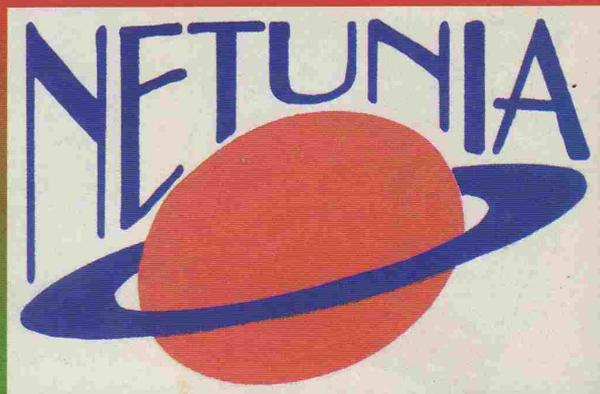
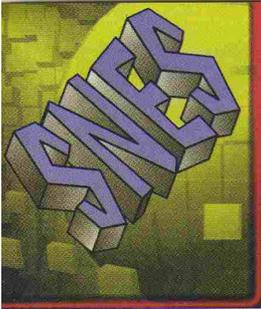
Aventura/Educativo
Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Um game legal, que ajuda a petizada a entender mensagens através de imagens e aguça o poder de dedução

A Tec Toy está lançando Crystal's Pony Tale, um game da série Mega Kids para garotada de 3 a 6 anos. Crystal é uma linda pônei que precisa libertar sete amigos aprisionados e escondidos pela bruxa má. Percorrendo a Ponyland, Crystal encontra personagens que dão informações e pega diamantes necessários para libertar os amigos.
Os cenários são multicoloridos e há 21 músicas eruditas pra escolher, de Brahms e Schubert a Paganini. Os comandos são superfáceis. Use A e B para relinchar e pegar itens e C para saltar e pegar outros itens.Se seu maninho ou maninha resolver jogar, dê uma força. Mais tarde, você vai ter um parceiro legal pra debulhar os Street Fighter e Mortal Kombat da vida.

Ao iniciar, siga a placa. Pegue as ferraduras e chaves que puder e entenda as mensagens dos balões

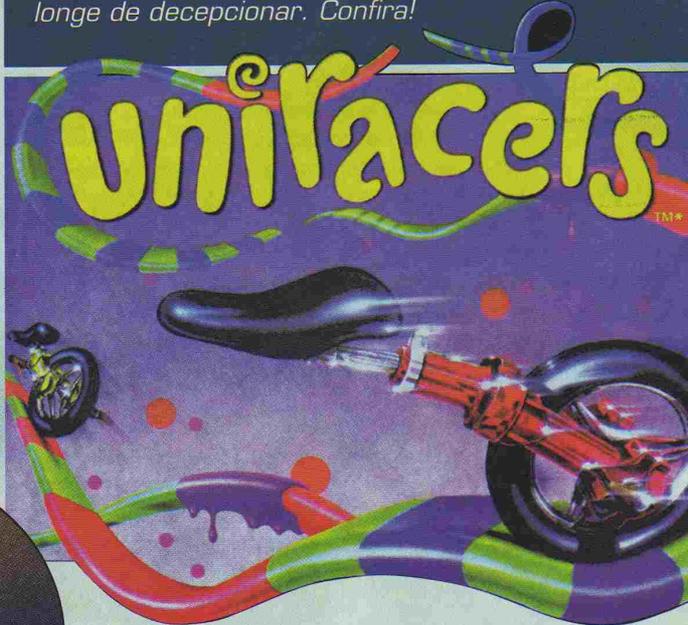
Quando algum item estiver piscando, fique próximo e aperte A

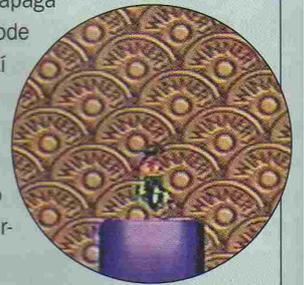
Depois de pegar uma pedra, você já pode enfrentar a bruxa e libertar o primeiro prisioneiro

UNIRACERS
Nintendo

Corrida - 1 a 6 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

O game é muito legal. Mas a pouca variedade de cenários faz o jogador se enjoar rápido

Se você pensa que já viu tudo em matéria de games de corrida, prepare-se para ter uma surpresa. Neste cart, a velocidade rola sobre monociclos, aquelas inofensivas "bicicletas de uma roda só" muito usadas em circos. Só que aqui o lance é bastante radical. Os monociclos saem a milhão e fazem acrobacias de tirar o fôlego! A Nintendo conseguiu inovar na movimentação e criar cenários limpos. Apesar do cart não ter desafio bala, está longe de decepcionar. Confira!

Correr e Vencer

Uniracers funciona como game de corrida mesmo e não tem história alguma. Você precisa correr o máximo que puder. O cart traz 4 modos de jogo: 1P, 2P, VS e League. Em 1P, você corre contra um monociclo comandado pelo computador. Já em 2P, você corre contra um camarada. VS é a mesma coisa, só que o vencedor da primeira corrida permanece e o game pedirá um novo desafiante. League serve para você chamar uma moçada e disputar alegres pegas, cada um com sua equipe. Para formá-las, vá para o Options e depois para Define League. Depois do comando Select + Y + A, você apaga uma equipe e pode formar outra. Aí é só colocar um nome e escolher os monociclos (no máximo 8). Dá para formar 6 equipes.

Quando você ganha uma medalha, pinta esta animação. É só alegria...

Acrobacias Radicais

B - Pula

Y - Freia

L ou R (no ar) - Rola

A - Retorce

X - Salto Z

No ar, R ou L + A - Mortal com retorcida

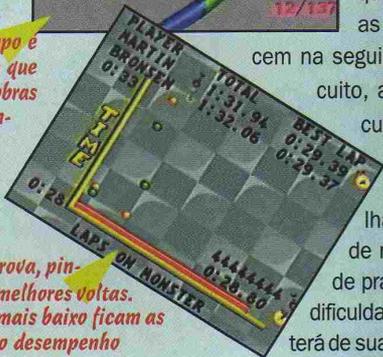
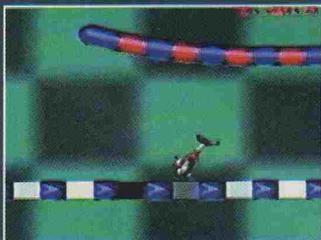
R + A - Mortal com girada

Monociclos a Milhão

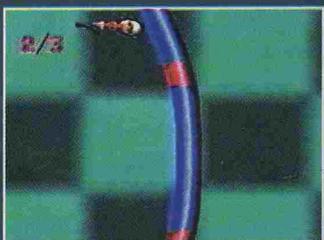
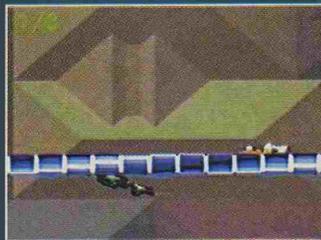
O cart tem várias Tours, cada uma com cinco pistas divididas em 3 tipos: corrida, acrobacia e circuito. As de corrida são as mais velozes. O lance é correr e deixar o outro comendo poeira. Já nas pistas de acrobacia, a velocidade não é tão fundamental. O mais importante é mostrar sua habilidade realizando manobras audaciosas e radicais. Nos circuitos, você corre dando voltas e mais voltas e termina no mesmo lugar em que começou. Em todas as Tours, as pistas aparecem na seguinte ordem: corrida, circuito, acrobacia, corrida e circuito. Após vencer todas as provas de um Tour, você recebe 5 medalhas de bronze. Ganhando de novo, pintam medalhas de prata e no final, de ouro. A dificuldade é crescente e você terá de suar muito para se dar bem.

Estando atrás, pintam setas indicando o sentido e a distância do líder. Quanto mais perto, menos setas aparecem

Nos halfs, o tempo é curto e você tem que fazer várias manobras para atingir a pontuação

Depois de uma prova, pinta a tela com as melhores voltas. Repare: quanto mais baixo ficam as bolas, melhor é o desempenho

Pistas

A pista com setas ajuda a encontrar a direção certa, nas várias mudancas de sentido que muitos circuitos têm

A pista laranja e dourado anuncia que há gosma na pista para te atrasar. Prepare-se para pular

Quando as listras vermelhas e azuis estão bastante espaçadas, significa que mais à frente o sentido vai mudar

Não faça acrobacias sobre a pista com motivos azuis e brancos. Se fizer, você volta um pouco e perde tempo

FULL THROTTLE
ALL AMERICAN RACING

Se você curte correr no asfalto e na água, talvez goste deste Full Throttle. O cart traz corridas de moto e jet ski. O esquema é o mesmo já consagrado em games como Road Rash. As corridas são cheias de pilotos sacanas e, à medida que avança, você descola uma grana para melhorar sua máquina. Os gráficos e o som não ficaram maravilhosos, mas dá para se divertir bastante. Experimente!

Quando estiver correndo de jet ski, pegue as bandeirinhas. E cuidado para não bater nas pedras

FULL THROTTLE: ALL AMERICAN RACING
Cybersoft

Corrida - 1 ou 2 jogadores
16 Mega

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O game tem coisas estranhas. Ex.: às vezes você passa um monte de caras e sua posição se mantém inalterada. Vai entender!

COMANDOS

A	Acelera/Compra acessórios
B ou Y	Freia
X	Usa o nitro
L ou R	Chutão

ITENS

TURBO	Aumenta sua potência temporariamente
NITRO	Potência para usar quando quiser
CHAVE DE RODA	Conserta os danos

NA ESTRADA E NA ÁGUA

São 2 tipos de corridas: Combination e Solo. No primeiro você pilota motos e jet skis. Em Solo, você escolhe apenas um veículo e opta entre correr apenas um estágio (Weekend) ou todos os 13 (Championship). Cada estágio engloba duas corridas de moto e duas de jet ski. Você consegue dinheiro durante as corridas e no final, se conseguir uma boa colocação. Com a grana você equipa a moto ou o jet ski.

Você começa com $5000. Não adianta ficar babando pelas máquinas mais legais, pois só depois você descolará grana suficiente para comprá-las

Tela dividida para debulhar a dois. Chame aquele seu amigo bração e mostre para o figura que você também é bom

VALE-TUDO

O esquema das corridas é o manjado vale-tudo. São 5 rivais que não economizam sacanagens para tirá-lo da disputa. Portanto, não dê moleza e chute os outros para fora da pista. Durante os pegas, surgem outros itens além de grana. Pegue todos os que puder!

Depois de um tempo, o seu veículo fica avariado com tanta pancada. Pegue as chaves de roda para não parar por falta de condições

Em alguns circuitos pinta aquele temporal. Fique esperto e compre pneus de chuva

TOP GEAR 3000 Kemco

Corrida - 1 a 4 jogadores
8 Mega

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O game continua sendo divertido e desencanado. O desenvolvimento progressivo para o carro é uma idéia boa e estimulante

COMANDOS

X	Acelera
Y	Freia
A	Usa o item
L e R	Seleciona o item

PASSWORDS

SISTEMA 2 - ZOSMAR
CSZ9 3FR1 7H??
B6R1 V36

SISTEMA 3 - SARIN
FSM? 3FR1 LHSQ
B6RØ VK7

SISTEMA 4 - ALOERAM
HS4Y LFR1 LHFL
B6RØ VF7

SISTEMA 5 - KAJAM
KSGØ 3FRS LHZD
B6PØ VY7

TOP GEAR 3000

Depois de esgotar todas as possibilidades terrestres de corridas, a série Top Gear parte para vôos mais altos: o espaço sideral. É isso mesmo, cara: na versão 3000, você corre em diferentes planetas de diversos sistemas solares. Como não poderia deixar de ser, o esquema agora está high-tech, com itens novos e de uma sofisticação nunca vista na famosa série. O melhor de tudo é que estas modificações não complicaram o game a ponto de estragar o tradicional prazer de dirigir, típico da série. Grande pedida!

Antes da corrida a tela mostra o comprimento do circuito e as condições atmosféricas do planeta. Isto que é corrida de outro mundo!

Tela dividida para 4 jogadores, dá para acreditar? Chame a galera e pé na tábua!

CORRIDAS INTERPLANETÁRIAS

As provas rolam em diferentes planetas. Você precisa terminar algumas corridas entre os 5 primeiros para ganhar uma password e ir para outro sistema. Como nas outras versões, as provas distribuem prêmios em dinheiro pra você comprar equipamentos. Durante o game, os equipamentos melhoram: surgem novos motores e pneus para você comprar, além de novidades como o Jump (que faz o carro pular) e o Attractor (que atrai os carros da frente para facilitar a ultrapassagem).

Xii... o carro sumiu! Calma que logo ele reaparece lá na frente

OPÇÃO PARA 4 CORREDORES

O game tem dois modos de jogo: Championship (para duas pessoas) e VS Mode (para até 4 pessoas correrem ao mesmo tempo). As pistas também reservam novidades como a faixa vermelha, que recarrega o marcador do canto inferior direito da tela. Quando a barra está vazia, o carro perde velocidade final e capacidade de aceleração.

A faixa azul repara os danos do carango e quando você passa sobre a seta amarela ganha uma espécie de turbo temporário. A inovação mais doida é a seta verde: quando você passa sobre ela, a máquina é teletransportada para um trecho mais à frente no circuito.

O primeiro sistema é Merak. Às vezes pintam bifurcações que não aparecem no mapa do circuito. Pegando este caminho você pode se dar bem ou mal. Arrisque!

AIR STRIKE PATROL

A invasão do Kuwait pelo Iraque foi resolvida em 91 e, mesmo assim, a Seta resolveu lançar um game a respeito. Podia pelo menos ter caprichado. O game é todo regular, dos gráficos ao desafio. Em todo o caso, como a moçada dos simuladores e jogos de estratégia costuma ser fanática, debulhamos e damos a ficha. Você arrisca ou não.

Se você demora muito para cumprir uma missão ou acerta alvos civis, aparece um repórter da GNN (remember CNN?). Pois é, mais uma "coincidência"

AIR STRIKE PATROL
Seta
Ação/estratégia
1 jogador - 8 Mega

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O game tem o seu valor. Mas a movimentção é imprecisa e o desafio muito fácil

COMANDOS

A	Flare
B	Míssil
Y	Metralhadora
X	After Burner
↑	Aumenta a velocidade
↓	Reduz a velocidade

JOGO CÍNICO

Não ataque a população civil. Senão a TV denuncia, a operação perde apoio político e você leva uma bronca. E só!

A HISTÓRIA

Zarak, o supremo ditador de um certo país do Oriente Médio, ordena a invasão de um pequeno e rico país, o Sweit. O mundo protesta e intima o ditador a retirar as suas tropas. Só que o tirano ignora o ultimato e a ONU é obrigada a intervir. Segundo a Seta, qualquer semelhança com fatos reais é mera coincidência. Muita coincidência...

MISSÕES VARIADAS

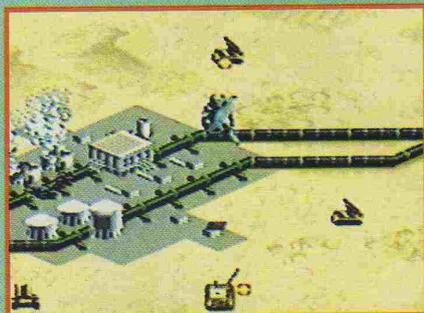
Você é o comandante da Corrado, uma operação que consiste em 8 missões no deserto. Cada uma tem um objetivo específico e você conta com 2 aviões, F-15 e A-10, com 3 configurações de armas diferentes cada. Mas dá para cumprir todas as missões pilotando apenas o F-15AGM-A. O avião dispõe de Flare (para enganar mísseis inimigos) e de After Burner (que aumenta a velocidade e também o consumo de combustível). Pausando o game você aciona o radar com os alvos (pontos cor de laranja). Se durante a missão o avião ficar sem combustível, sem munição ou danificado demais, volte para a base: basta voar para o canto da tela. Assim você volta inteiro para o front e os alvos destruídos não precisam ser atacados de novo.

MISSÃO 1

Destrua os radares das áreas 1 e 3. Geralmente dá para ignorar os MIGs, mas se eles atacarem, use o Flare

MISSÃO 2

Agora o lance é detonar os lançadores de mísseis SCUD nas áreas 4 e 5. Procure bastante pois eles não aparecem no radar do avião

MISSÃO 3

Exploda os depósitos de combustível que estão nas áreas 1 e 4. Detone também os inimigos que estão ao redor

MISSÃO 4

Nas áreas 7 e 8 estão as bases aéreas para destruir. Concentre ataques nos hangares e torres de comando. Não se preocupe com os aviões

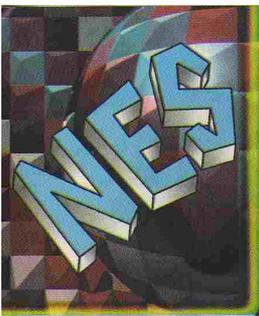
MISSÃO 5

Ataque as concentrações de tropas terrestres nas áreas 5 e 6, perto do porto do Golfo. Cuidado com as instalações civis

MEGAVISION
O MEGA
MASTER
DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*
E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.*

DYNACOM

A Dynacom é fera.

KID KLOWN IN NIGHT MAYOR WORLD
Kemco

Aventura - 1 jogador
Lançamento Playtronic

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●

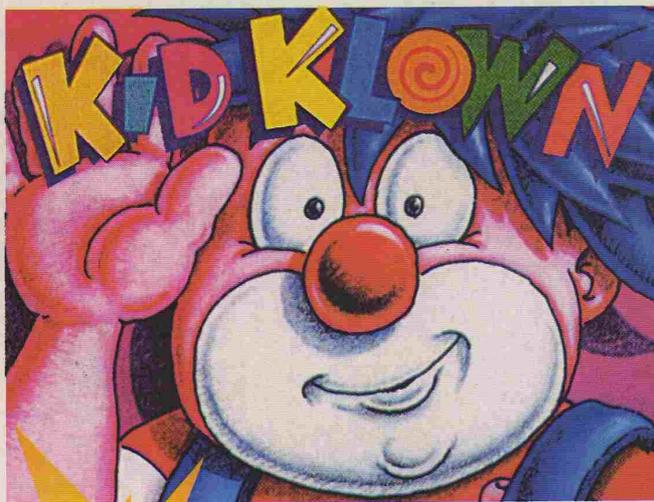
O game dá muitas vidas e isso compromete o desafio, que já não é forte. Mas os gráficos estão bem definidos e com cores vivas

COMANDOS

A	Pular
B	Atirar balões
B segurado	Planar com balão

★No marcador inferior, kids é o número de vidas, os morangos valem pontos e os corações são energia

★Os balões também servem para ajudá-lo a subir e escalar

Eba! Depois de um bom tempo e muita reclamação, pintou um game para o Nintendo 8 bits. Kid Klown é da Kemco e conta a história de Klown, um palhaço que teve sua família seqüestrada por um tal de Night Mayor. São seis fases no esquemão de pegar itens e dar sopapos em inimigos. O desafio é pequeno e os gráficos são típicos do sistema, mas o cart é divertido.

MUNDO MÁGICO

As fases acontecem em cenários do mundo de Night Mayor. O game começa com uma etapa de treino, pra você sacar qual é. Em todas as fases aparecem itens como caixas com interrogação ou raios, corações e vidas. Dê rolês pra cima e pra baixo para achar passagens secretas. No final, há sempre um chefe coxinha. Após cada fase aparece a etapa Chance, uma fase de bônus: você deve acertar alvos e acumular vidas e morangos.

STAGE 1

Atirando apenas um balão nesta cobra, ela o cospe de volta. Atire vários

O chefe é a coruja. Proteja-se no canto e dispare balões pra cima dela

STAGE 2

Chefe-peixe. Primeiro bata na pequena luz e no peixinho. Depois, mande balões na cara do bicho

STAGE 3

Cenário Pé de Feijão e chefe Gigante. Quando ele mandar a clava no chão, dispare balões na diagonal

STAGE 4

O dragão marinho não mete medo. Pule-o e atire os balões

STAGE 5

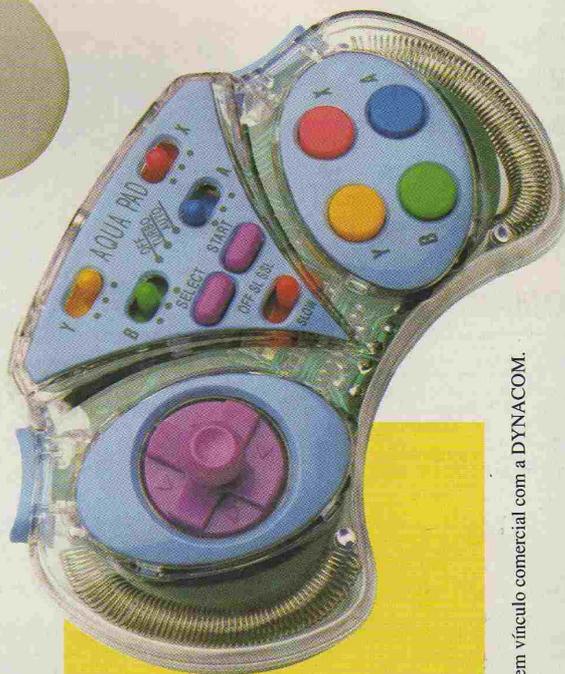
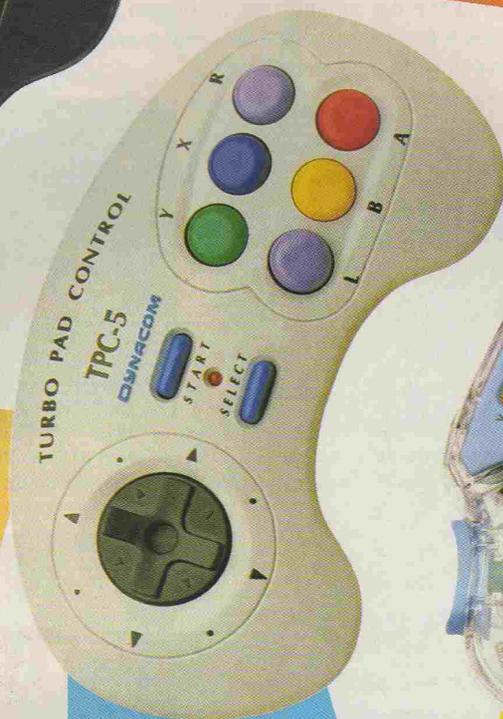
Encare a lagarta no final da fase atirando balões na diagonal

FINAL

A família de Klown está presa no castelo de Night Mayor. O segredo aqui são as portas douradas. Em cada uma tem um chefe das fases anteriores. Passe reto por elas e entre na última. Siga até pintar um sósia malvado de Klown. Empurre a cabeça da armadura e entre na porta que está mais perto. Caia pela lateral e suba pelas correias com roldanas.

Qual porta conduz ao chefe? Observe onde está o palhaço. Entre e enfrente o pterodáctilo

Night Mayor não dá trabalho. Desvie dos seus ataques e atire quando estiver protegido

ARME-SE PARA O KOMBAT

TÁTICAS MORTAIS:
- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Automático*** *independente para cada botão - enquanto o adversário tenta um golpe, você dispara 8 vezes por segundo.*
- ***Slow Motion*** *- reduza a velocidade de ação e acabe com os inimigos bem devagarzinho.*

ESCOLHA A SUA ARMA:
- *Dynavision e Handyvision - use TPC-1.*
- *Mega Drive* e Amiga Commodore* use TPC-2.*
- *Phantom System*, Hi-Top Game*, Turbo Game* - use TPC-3.*
- *Master System* e Atari* - use TPC-4.*
- *Megavision, Mega Drive* e Genesis use TPC Superfighter.*

TÁTICAS MORTAIS:
- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Total*** *para todos os botões - 8 golpes por segundo porque a melhor defesa é o ataque contínuo.*
- ***Slow Motion*** *- os golpes do seu adversário vão ficar tão lentos que vai ser bico vencê-lo.*

ESCOLHA A SUA ARMA:
- *SuperNES* e Superfamicom* - use TPC-5.*
- *Action Set* e Nintendo* Americano (NES) - use TPC-6.*

TÁTICAS MORTAIS:
- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Programável*** *para cada botão.*
- ***Auto-Fire*** *programável para cada botão - disparo contínuo.*
- ***Slow Motion*** *e* ***Super Slow Motion.***
- ***Visão de Raio-X*** *você vê tudo o que acontece por dentro.*

ESCOLHA A SUA ARMA:
- *SuperNES* e Superfamicom* - use Aqua Pad SNES.*
- *Megavision, Mega Drive* e Genesis* - use Aqua Pad Mega.*

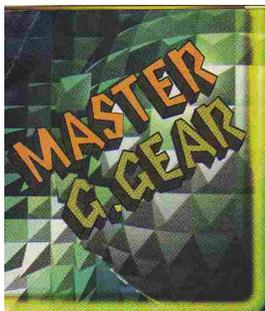
A DYNACOM vai armar seu game com um verdadeiro arsenal para você sair detonando inimigos e recordes. E é para detonar mesmo: com a mais completa e atualizada linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPC e AQUA PAD têm recursos animais para qualquer tipo de *Kombat*. Faça seus inimigos pedirem água!

DYNACOM

A Dynacom é fera.

** marcas registradas de terceiros não representadas e sem vínculo comercial com a DYNACOM.*

THE LION KING

O Rei Leão, o filme, ainda é sucesso e virou mania em álbuns, botões, história em fita cassete com livros, camisetas, bonecos, e outras parafernálias para os fãs. O videogame está agradando muito na versão incrível de SNES e Mega Drive. No final de abril, a Tec Toy estará lançando a versão de Master System. Ela é igualzinha à versão de Game Gear, lançada no Natal.

THE LION KING
Virgin

Aventura - 1 jogador
Lançamento
Tec Toy em abril

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

The Lion King continua bala. O game é bom e envolvente

COMANDOS

Botão 1	Pular
Botão 2	Atacar
Botão 2 + →	Usar garras quando adulto

A HISTÓRIA DE SIMBA

Simba já tem um lugar especial na história dos videogames. Como você já sabe, o Círculo da Vida foi quebrado pela ambição de Scar, que provoca a morte de Mufasa. Com o passar do tempo e ajuda de novos amigos, Simba, já adulto, resolve retomar seu lugar e dar continuidade ao Círculo.

No jogo, as fases são lineares e com várias pegadinhas. Por exemplo, na fase Mave Events, se você rugir para os macacos eles ficam na posição certa para arremessá-lo.

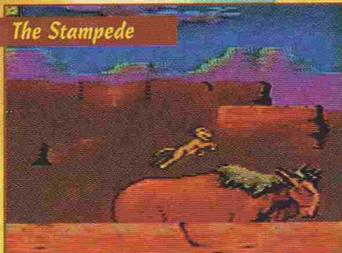
Na MaveEvents é importante pular nas moitas e ninhos e nas cabeças das girafas. Os rabinhos dos hipopótamos dão impulso

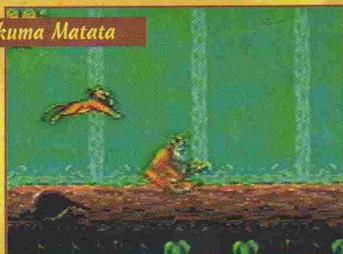
Em todas as fases, Simba deve urrar para afugentar inimigos, como esta iguana na pedra

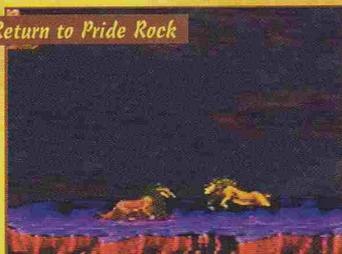
SAQUE ALGUMAS FASES

São dez no total. Nas primeiras seis Simba ainda é pequeno e nas quatro finais, adulto.

Pridelands

Suba pegando insetos que dão energia. Depois, canse a hiena pulando em sua cabeça

The Stampede

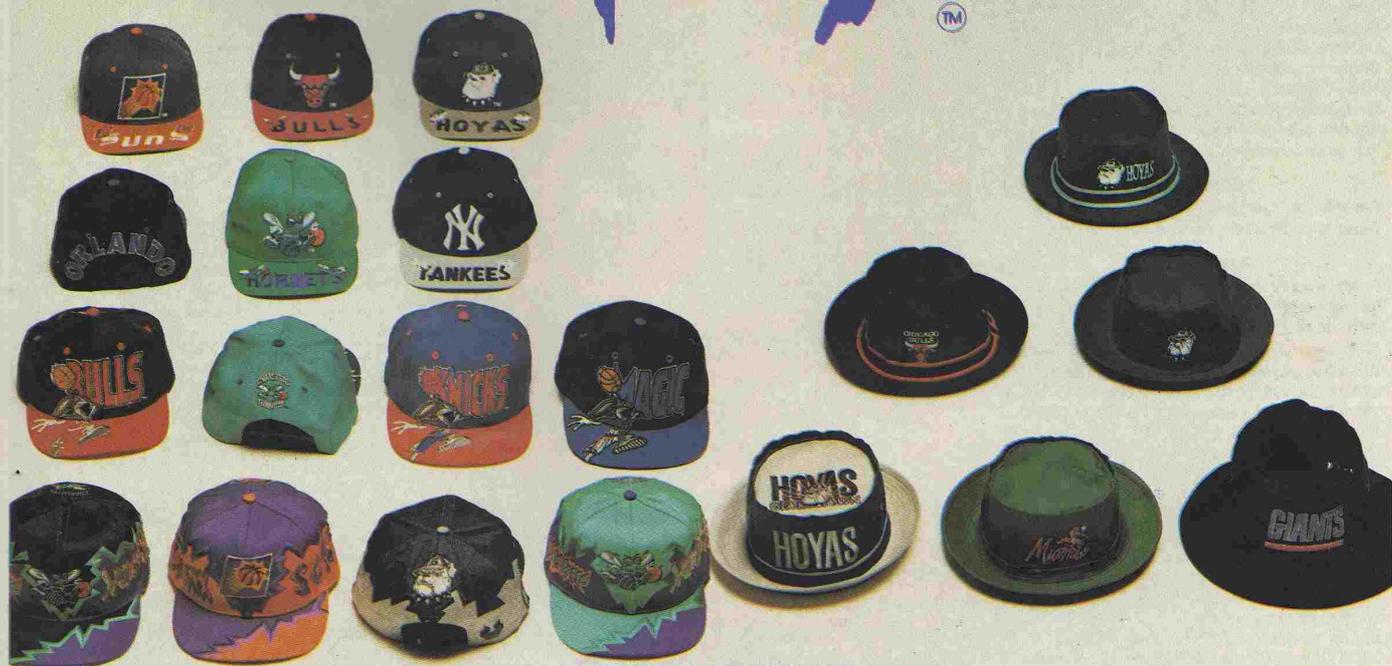
Estouro da manada: corra nas pedras e espere três búfalos passarem. Pegue carona nas costas do quarto

Hakuma Matata

Fase do chefe gorilão. Pule na cabeça dele depois que ele comer a banana

Return to Pride Rock

O encontro final. Fique rugindo até Scar recuar e cair. Não é fácil!

FASES DE BÔNUS

Durante as fases, pegue o diamante que dá direito a uma fase de bônus no final. As etapas de bônus são encabeçadas por Pumbaa.

Pegue o maior número de bolas que puder. Dez dão uma vida. Mas pegando a aranha ela rouba 5 das que você já pegou

© EDUARDO GIRÃO © STUDIO 305
Trax ™

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO
Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade, Mary Lacerda e Simone Zucas
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto
Capa: Ilustração / Sérgio Carreiras

STAFF EDITORIAL
Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castell

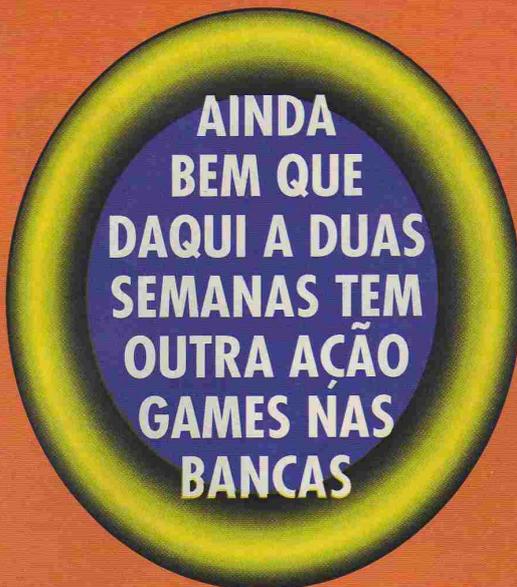
PUBLICIDADE
Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fábio Gomes Dias, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos: Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL
Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato

COMUNICAÇÃO
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **79**, março de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

PRÓXIMA EDIÇÃO

VOCÊ VAI CONFERIR:

MEGA
X-MEN 2 CLONE WARS

Primeiro game da série onde você pode jogar com o Magneto

SNES
3 NINJAS KICKBACK

A Sony Imagesoft arrisca um cartucho que mistura luta com ação. Pra você conferir

DICAS
ARRASA QUARTEIRÃO

Os melhores truques e as mais quentes passwords para você detonar

PREVIEW

Mais games que estão estourando no Japão e EUA

E MUITO MAIS!!!

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

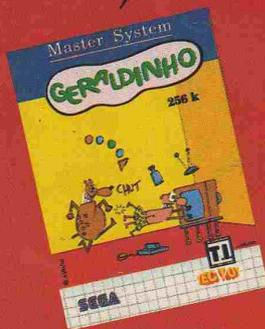
A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 252-2131
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519

O Geraldinho estava numa boa, tomando sorvete, jogando videogame e com a calça caindo (só pra variar). De repente, vem o Cachorrão, seu adorável cãozinho, e pimba! Joga o dono dentro do game. Agora, é a vez do Geraldinho enfrentar os inimigos cara-a-cara na tv. E a sua vez de se divertir com o cartucho do personagem mais figura dos quadrinhos.

Master System®

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS — CONHEÇA O AMAZONAS

FOX

NOVO
DinOvo
SPACE
RECHEIO LÍQUIDO
TUTTI-FRUTTI
TANGERINA

BOLIN BOLA
chicle de bola

ARCOR

NOVO CHICLE
BOLIN FRUTAS
O CHICLE QUE VIROU FRUTA !

NOVO
CHICLE
FLICS
CHICLE
FLICS
VITA SPORT
VITAMINA
C